

COMPUTER GAMES MAGAZINE
#7 [22]
ИГРОМАНИЯ
ИГРОМАНИЯ 7[22]'99
NEED FOR SPEED
HIGH STAKES
MIGHT & MAGIC VII
FOR BLOOD AND HONOR
F22 LIGHTING III
MECHWARRIOR 3
ALIENS vs. PREDATOR
DUNGEON KEEPER 2
ИЮЛЬ '99
ЧАСТЬ ТИРАЖА УКОМПЛЕКТОВАНА ДЕМОНСТРАЦИОННЫМ CD-ROM
ISSN 1560-2583
9 771560 258002



Что-то очень странная намечается в последнее время тенденция. Лето, обычно самое провальное в плане игр время, уже второй год заставляет нас оставить уютный пляж (дачный дом, душный кабинет...) и завороженно ползти к железному ящику, именуемому компьютером. Похоже, что середина сезона отпусков становится вторым пиком и по количеству хитов на общее число игр уж точно обходит Рождество. Прошлый год – Unreal, Might & Magic 6, Final Fantasy 7, Descent: Freespace и World Cup '98. Текущий – MechWarrior 3, Might & Magic 7, Need for Speed: High Stakes, Alien vs. Predator, Descent 3, Heavy Gear 2, Dungeon Keeper 2, Jagged Alliance 2, Kingpin, Outcast, Total Annihilation: Kingdoms... Перечислять можно долго.

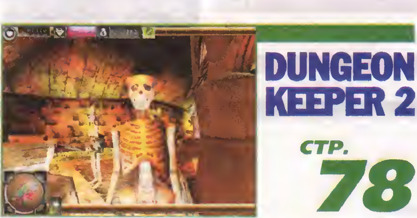
Интересно, что ситуация повторяется вплоть до мельчайших подробностей. Unreal и Descent: Freespace – потрясающая графика и просто ужасные системные требования. Outcast и Heavy Gear 2 – великолепная картинка и немыслимые запросы. Из всех вышеназванных проектов наибольшее удивление вызывает именно Outcast. Что это: новое поколение игр или неудавшийся эксперимент? Похоже, узнаем лишь в одном из следующих номеров, потому что игра большая и не такая простая, как может показаться на первый взгляд. То же касается и Might & Magic 7: по сложившейся традиции в этом номере мы приводим лишь основную часть, а подробное прохождение каждого участка карты появится уже в очередном. Такова судьба и Dungeon Keeper 2 – для полного описания всех секретов просто не хватило места!

Продолжает потихонечку дорабатываться и совершенствоваться внешний вид журнала. Как всегда, ждем ваших отзывов на результаты нашей работы. Заодно оцените и новый дизайн диска – интерфейс получился очень практичный и удобный.

К «Вавилону» и X-Files прибавились разделы, посвященные Star Trek и Star Wars. Их дальнейшая судьба зависит исключительно от вас: просим читателей откликнуться и высказать свое мнение на этот счет.

Пусть вас не пугает некоторое сокращение рубрики «Вавилон-5». Во-первых, вызвано оно тем самым огромным количеством по-настоящему хитовых игр, появившихся в последние недели. А во-вторых, много полезной информации поклонники сериала найдут на диске, там же выложены и качественные большие картинки.

И напоследок: в одном из ближайших номеров вас ждет небольшой сюрприз. В каком и какой – пока секрет.



УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Игромания»
Генеральный директор
Александр Парчук

Зам. ген. директора
Светлана Базовкина

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
Евгений Исупов

Зам. главного редактора
Дмитрий Бурковский

Научный редактор
Александр Савченко

Редакционная коллегия
Вячеслав Акимов
Алан Берновский
Екатерина Воронина
Данила Матвеев
Сергей Пуриков
Игорь Савенков
Денис Чекалов
Кирилл Шитарев

Технический редактор
Людмила Катаева

Арт-директор
Виктор Попов

Художник
Даниил Кузьмичев

ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ

Ирина Карпова
Тел. 274 9059

Серьян Смакаев
Пейдж. 239 1010, аб. 22 396

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ

Алексей Густокашин
Тел./факс. 274 9059, тел. 274 9293
E-mail: reclama@igromania.ru

ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ОТДЕЛ

Иван Базовкин
Пейдж. 333 2010, аб. 35 130

ДЛЯ ПИСЕМ

109316, Москва,
Волгоградский пр-т, 2, оф. 510.
«Игромания», Тел. (095) 274 9059
E-mail: editor@igromania.ru
http://www.igromania.ru

Антивирусная поддержка предоставлена ЗАО «Лаборатория Касперского».

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом РФ по печати. Свидетельство о регистрации № 016630 от 26 сентября 1997 г.

Цена свободная.
Отпечатано в ОАО ПО «Пресса-1». Тираж 25.000.
Заказ №1592 © «Игромания», 1998-99

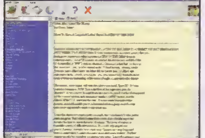
СОДЕРЖАНИЕ



DIRTY LITTLE HELPER `99

В редакцию постоянно приходит множество писем, где читатели спрашивают о кодах, секретах и советах по прохождению всевозможных игр. Конечно, можно дожидаться, пока письмо дойдет до нас. Можно надеяться, что таких же писем будет очень много и по многочисленным просьбам читателей эту информацию опубликуют. Если есть доступ в Интернет, можно сходить на сайт с соответствующей тематикой и узнать все, что нужно.

А можно...

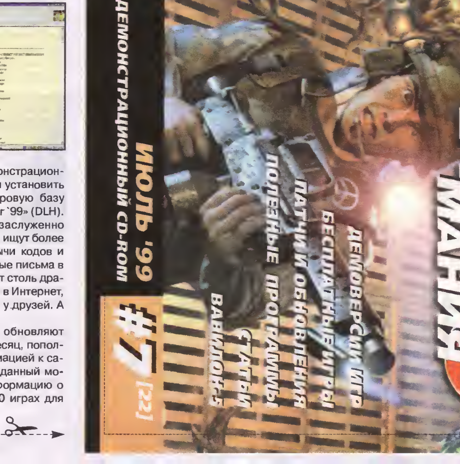


А можно взять демонстрационный диск «Игромании» и установить на свой компьютер игровую базу данных «Dirty Little Helper `99» (DLH). Многие почему-то незаслуженно обходят ее вниманием и ищут более сложные пути для добычи кодов и секретов: пишут скорбные письма в игровые журналы, тратят столь драгоценное время доступа в Интернет, бегают и переписывают у друзей. А зря.

Разработчики DLH обновляют свою базу два раза в месяц, пополняя ее кодами и информацией к самым свежим играм. На данный момент она содержит информацию о 2 128 играх для PC, 560 играх для

ДЕМОВЕРСИИ ИГР:

- Breakneck
- Castrol Honda Superbike 2000
- F-22 Lightning 3
- Fighting Steel
- Hell-Copter
- Independence War
- Microsoft Pandora's Box
- Outcast
- Re-Volt
- Star Trek: Starfleet Command
- WarHammer 40,000: Rites of War
- X - Beyond the Frontier

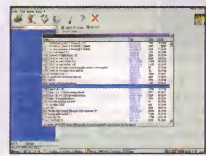


Sony PlayStation, 140 – для Nintendo 64, 168 – для Super Nintendo, 101 – для Nintendo. Не правда ли, много?



Одна из особенностей данной базы заключается в том, что кроме обычных кодов она содержит trainer'ы для многих игр. Для тех, кто не знает, что такое trainer, поясним: это, как правило, небольшая программка, либо запускаемая параллельно с игрой, либо обрабатывающая save-файлы (сохраненки, которые, кстати, в DLH тоже есть) таким образом, что у игрока становятся бесконечной жизнь и количество патронов, повышаются характеристики и т. д.

Ведь в журнале trainer не напечатать, на лицензионных дисках с играми их не продают, а в Интернет их еще надо найти. А бывает и так, что для той или иной игры кодов просто не существует в природе, а этот мерзкий монстр с 17-го уровня катастрофически мешает. Для таких игр быстро появляются trainer'ы и с высокой вероятностью они попадают в эту базу.



В Интернет DLH можно найти по адресу http://dlh.net. Как уже было сказано выше, каждые две недели появляется новая версия.

А раз в месяц с разрешения разработчиков (Beld Wolffgramm и Peter Lieven) она появляется на нашем диске. Языки – английский и немецкий. Системные требования: P-133, 16 Мб и 100 свободных мегабайт на жестком диске.

ДЕМОВЕРСИИ ИГР

- Breakneck
- Castrol Honda Superbike 2000
- F22 Lighting 3
- Fighting Steel
- Hell-Copter
- Independence War
- Microsoft Pandora's Box
- Outcast
- Re-Volt
- Star Trek: Starfleet Command
- WarHammer 40,000: Rites of War
- X – Beyond the Frontier

БЕСПЛАТНЫЕ ИГРЫ

- 123 free Solitaire
- 3D Cubes
- Aces Gold Casino
- Beavis and Butt-Head Air Guitar
- Clickomania
- Color Linez
- DemonStar
- Kyodai Mahjongg
- Marf Missile Commander
- Pretty Good Solitaire '99
- Scorched Earth
- Tetrix '99
- Крестики-Нолики

ПАТЧИ

- Alien vs Predator
- Fighter Squadron: The Screamin's Demons Over Europe v1.50
- Fighting Steel v 1.01
- Imperialism II: Age of Exploration v 1.03
- Malkari v 1.1
- Outcast
- Panzer Commander v 1.3
- Requiem: Avenging Angel v 1.2
- Warzone 2100 v 1.05
- X-Wing Alliance v 2.02

ИНТЕРНЕТ

- Altavista Discovery v 1.1
- Go!Zilla v 3.5
- Internet Explorer v 5.0
- MailReader v 1.53
- Netscape Communicator v 4.61
- NetVampire 3.3
- NukeNabber

СТАТЬИ

- Might and Magic VI
- Silver
- Unreal
- X-Files

УТИЛИТЫ

- Antiviral Toolkit Pro
- Powertweak
- UHS Source Editor
- UHS Viever
- Windows 98 System Update
- Windows 98 Year 2000 Update
- Windows 98 Year 2000 Update 2

ВАВИЛОН-5

- Новости
- Неделя на «Вавилоне-5»
- Космический сим. от Sierra
- Паноптикум
- Альтернативный 5-й сезон

DLH '99

Информация о 2 128 играх для PC, 560 играх для Sony PlayStation, 140 – для Nintendo 64, 168 – для Super Nintendo, 101 – для Nintendo. Коды, секреты, советы, подсказки, trainer'ы, сохраненки.

Breakneck

Разработчик: Synetic
Издатель: THQ
Жанр: автосимулятор
Требования: P-133, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Весьма неплохая демоверсия довольно увлекательной игры.

Не шедевр, но пару часов радости поклонникам бессмертного Deathtrack подарить в состоянии, так как противника не только можно, но и нужно уничтожать всеми подручными средствами.

Впрочем, и для любителей мирной езды место тоже найдется: в этом отношении демоверсия абсолютно демократична и предлагает несколько режимов и автомобилей на выбор.

F-22 Lightning 3

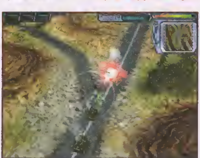
Разработчик: NovaLogic
Издатель: NovaLogic
Жанр: авиасимулятор
Требования: P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Демоверсия очередного аркадного авиасимулятора от NovaLogic. Приятная графика, предельно упрощенная физическая модель и аркадный игровой процесс позволяют играм этой серии добиться исключительной популярности и среди тех, кто не является особым любителем авиационных симуляторов. Дополнительных сторонников должна привлечь возможность использования тактического термоядерного оружия и игры через сервер NovaWorld с поддержкой до 120 человек.

Hell-Copter

Разработчик: Drago Entertainment
Издатель: Ubi Soft
Жанр: action/arcade
Требования: P-133, 16 Мб, рек. 3D-уск.



Два месяца назад мы призывали всех вспомнить свое детство, проведенное за разнообразными Desert, Jungle, Urban, Soviet и Nuclear Strike'ами, и приступать к активному изучению французского языка. Революция отменяется: демоверсия этой игры появилась и на «родном» английском! В остальном без особых изменений, разве что стало чуть более понятно, кого мы там вообще убиваем.

Castrol Honda Superbike 2000

Разработчик: Midas Interactive
Издатель: Midas Interactive
Жанр: мотосимулятор
Требования: P-133, 16 Мб, рек. 3D-уск.



Неплохая демоверсия редкого в последнее время серьезного симулятора шоссейно-кольцевых гонок. Графика, конечно, не шедевр, однако физическая модель выше всяких похвал.

Серьезным конкурентом Superbike World Championship не станет, однако успех среди фанатов настоящих мотосимуляторов обеспечен.

Fighting Steel

Разработчик: SSI
Издатель: Mindscape
Жанр: стратегия/симулятор
Требования: P-133, 64 Мб



Игрушка, очень похожая на попавший в прошлый наш номер Jane's Fleet Command, однако эксплуатирующая другую временную категорию – речь идет о морских кампаниях Второй мировой периода 1939–1942 годов. Графика чуть хуже, чем в продукте от Jane's, зато куда меньше ляпов и недоработок. Впрочем, игра в любом случае рекомендуется исключительно фанатам, поскольку разобраться в ней новичкам не так-то просто.

Independence War: Deluxe Edition

Разработчик: Particle Systems
Издатель: Infogrames
Жанр: космический симулятор
Требования: P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Deluxe Edition одного из самых серьезных космических симуляторов (да, есть и такие) позволяет игроку стать на сторону врага и посмотреть на эту войну другими глазами.

Пусть вас не смущает не самая лучшая графика и визуальные эффекты, ведь I-war был всегда знаменит другим: великолепно прописанная сюжетная линия видна даже в демоверсии.

MS Pandora's Box

Разработчик: Microsoft
Издатель: Microsoft
Жанр: puzzle
Требования: P-100, 16 Мб



Создателя «Тетриса» Алексея Пажитнова в России представлять никому не надо. Новый проект, издаваемый Microsoft, это набор головоломок от автора самой знаменитой компьютерной игры. Десять различных вариаций на тему графических загадок и классических «пятнашек» способны свести с ума кого угодно, не говоря уже о трехмерных головоломках. Если вы сторонник интеллектуальных развлечений, обязательно посмотрите – демоверсия хоть и небольшая, но вполне дающая представление о финальной игре.

Re-Volt

Разработчик: Iguana
Издатель: Acclaim
Жанр: автосимулятор/аркада
Требования: P-200, 32 Мб, обяз. 3D-уск.



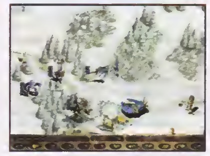
Потрясающий проект! Полностью трехмерный аркадный автосимулятор, по играбельности очень сильно напоминающий top-down racer'ы. И это не удивительно, ведь главные действующие лица – радиоуправляемые игрушечные автомобильчики.

Отличная графика, завораживающий игровой процесс, очень оригинальное экранное меню – жаль, что до полной версии еще целый месяц.

Всем, для кого выражение «Micro-Machines» – не пустой звук, стоит посмотреть обязательно!

WarHammer 40K: Rites of War

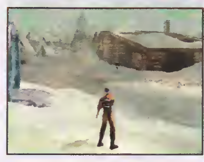
Разработчик: DreamForge
Издатель: SSI/Mindscape
Жанр: стратегия/wargame
Требования: P-133, 16 Мб



Поклонники wargame'ов и пошаговых стратегий выстраиваются в очередь – перед нами игра, основанная на вселенной WarHammer 40K и использующая движок Panzer General II. Тех, кто не причисляет себя к этим двум категориям, действие вряд ли понравится – графика в подобных играх страдает аскетизмом. Впрочем, может, это как раз то, что нужно: не все же время C&C-клоны гонять, пора бы подумать и о вечном...

Outcast

Разработчик: Appeal
Издатель: Infogrames
Жанр: action/adventure
Требования: P-200, 32 Мб



Демоверсия одной из самых ожидаемых, самых красивых и оригинальных игр этого лета в жанре action. Безумный окружающий мир, свобода исследования и общения с персонажами, куча загадок и задач – демоверсия проходится на одном дыхании. Конечно, если ваш компьютер позволяет тянуть подобную красоту. Приготовьтесь, финальный релиз потребует еще и не такого...

Star Trek: Starfleet Command

Разработчик: Quicksilver Software
Издатель: Interplay
Жанр: RTS/wargame
Требования: P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.



Очень неплохая стратегия, и не только для любителей Star Trek. Качественная графика и приятный игровой процесс, во всяком случае, для космических RTS.

Прекрасно подходит для долгого и нудного ожидания потенциальной игры года, Homeworld.

X – Beyond the Frontier

Разработчик: EgoSoft
Издатель: THQ
Жанр: космический симулятор
Требования: P-100, 16 Мб, обяз. 3D-уск.



Английская версия одного из самых оригинальных космических симуляторов последнего времени. Стремитесь вы к сражениям, мирному диалогу или торговле – выбор направления зависит только от вас, ведь убивать каждого встречного в этой огромной вселенной совсем не обязательно. Всем фанатам Elite и Privateer настоятельно рекомендуется.

E3 – ИСТОРИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ



GT INTERACTIVE

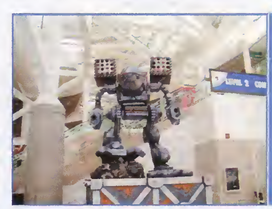
Хороший стенд, правильный. Разумеется, движок Unreal эксплуатирует каждая вторая игра, но зачем идти другим путем, когда владеешь таким инструментарием? На месте GT многие бы просто сидели без дела, раздавая лицензии направо и налево. Ан нет, ведь продолжают работать же! Прямое продолжение Unreal, правда, от посторонних глаз скрывали, а вот в Unreal Tournament позволяли рубиться всем желающим. Мнение большинства: убийцей Quake III: Arena вряд ли станет, однако одиночная игра на порядок интереснее. Мне кажется, самым перспективным проектом там был Wheel of Time. Идея со стратегическим элементом и защитой своих территорий все еще свежа, Legend Entertainment обладает огромным опытом в создании завораживающей сюжетной линии, да и Роберт Джордан (Robert Jordan) ничего плохого не напишет. В графическом плане игра оказалась настолько великолепной, что ее просто трудно сравнивать с чем-нибудь другим. Эх, если бы еще и дата выхода была хотя бы на полгода ближе...

Среди проектов, не использующих движок Unreal, стоит отметить великолепную Total Annihilation: Kingdoms (ждите полноценный гайд и прохождение в следующем номере), безумного Driver (вещь, на которую я молюсь, похоже, на протяжении всего этого номера) и вполне размеренную и амбициозную Imperium Galactica 2 (для тех, кто не видел первую часть – классическая космическая, Master Of Orion и компания). Верная CaveDog продолжает медленно, но верно клепать Amen: The Awakening, стрелялку с видом от первого лица на движке собственной выделки. Революцией игра вряд ли станет, но серьезно наклоненные Quake'ом и Half-Life'ом головы способна сшибить окончательно. Начинать опасаться за их состояние стоит уже к осени этого года.

Не знаю, как остальных, а меня больше всего опечалило «убийство первой степени при отягчающих» столь ожидаемой фанатами Trans-Am Racing '68–'72. Оставьте ваши Ford Mustang 428CJ и Pontiac GTO до следующего раза – проект закрыт, GT лишь решила оставить себе право на сохранение название. Кто знает, может, лет через пять...

HASBRO INTERACTIVE

Все-таки сложно привыкнуть к мысли, что Hasbro – это теперь еще и MicroProse. На осенней ECTS эти два издателя выступали отдельно, хотя контракт был уже подписан. Теперь, увидев на стенде «главного специалиста по трансформерам и монополиям» милягу Timber Wolf'а чуть ли не в натуральную величину, я малость опешил. Потом, правда, все стало на свои места – Hasbro предпочла выставлять по большей степени проекты MicroProse. Помимо с радостью встреченного нами MechWarrior 3 (см. где-то ниже по течению журнала) крутили и X-COM Alliance. А специально для тех, кто считает «вид из глаз» и движок Unreal предательством серии, было объявлено о начале работ над X-COM 6. Да-да, хватит экспериментов: на этот раз нас ждет уже третье по счету возвращение оригинального X-COM. Ни о графике, ни о пошаговости, ни о сюжете пока ничего нет – фанатов может успокаивать лишь обещание «включить в игру все существовавшие в предыдущих частях виды оружия и инопланетян». Очередное возвращение игры нашей юности обещает быть жарким...





Тенденция к продолжениям пагубной волной захлестнула и MicroProse: помимо инопланетных агрессоров нас ждут еще и Gunship 3 заодно с B-17 Flying Fortress 2. О последней читайте в превью, а вот насчет Gunship'а стоит сказать следующее: его многопользовательская часть будет совместима не с M1 Tank Platoon 2, а с уже разрабатываемым M1 Tank Platoon 3. Вот такой подарочек к Рождеству.

Впрочем, главный подарок всех ждал впереди. Шикарный жест со стороны игрушечных магнатов из Hasbro позволил нам увидеть «Цивилизацию» под номером три. Еще более шикарный позволил Сиду Мейеру собрать старую команду, подключить к работе

Брайана Рейнольдса и оставить мастеров в покое – пусть ваяют. Дата выхода не объявлена, но, Господи, как же медленно тянется время...

INFOGRAMES

Лейтмотив стенда – Outcast, сплошной Outcast. Вещь, о которой, кажется, написано столько, что лишний раз заикаться не хотелось бы. К тому же игра уже успешно продается на Западе.

Ну что тут можно сказать... Вещь изумительная; если бы не смешные (от ужаса) системные требования, то, безусловно, стала бы бестселлером. Именно из-за них авторы постеснялись включить в финальную игру поддержку высоких разрешений – всю мощь движка позволяла продемонстрировать лишь специально переделанная для этих целей версия, которую в 1024x768 еле-еле тянул многопроцессорный P-III.

Где бы еще раздобыть такой компьютер для домашнего пользования? Приставку купить? Тем более что людей, увидевших вариант для Dreamcast, говорят, выносили пачками...

Новостью номер два от французского гиганта (темпам расширения Infogrames позавидовали бы многие) стало возрождение культовой серии Alone in the Dark. С чем нас всех и поздравляю – Resident Evil III нашелся достойный конкурент.

INTERACTIVE MAGIC

На выставке, казалось, ничто не предвещало беды... Спокойно крутили новенькую футуристическую леталку-стрелялку-гонялку Red Fury, показывали отрывки из Seven Kingdoms II (выход которой опять отложен), рассказывали о Monopolization (сиквел Entrepreneur) и продолжали раскручивать свое любимое детище Shadow Company (надеюсь, демо на нашем прошлом диске вы уже успели посмотреть).

Плохие новости пришли через месяц после E3. Interactive Magic сделала то, что она грозилась сделать уже приблизительно год, а именно – закрыла все свои проекты, не связанные с многопользовательскими играми через Интернет.

Точнее, не закрыла, а продала все права на издание и распространение компании Ubi Soft.

Сумма сделки по понятным причинам не разглашается, однако, по словам представителей Interactive Magic, только подобное решение могло спасти практически рухнувший баланс компании.

Впрочем, по сообщениям из этих источников, на сроки выхода всех намеченных проектов это не повлияет. Что сомнительно, ибо уже сейчас та же Shadow Company перенесена на начало сентября этого года.

INTERPLAY

Видимо, Interplay уже начинает отходить от прошлогодних финансовых неурядиц. Во всяком случае, если при таком количестве стопроцентно хитовых проектов (вспомнить хотя бы продажи Baldur's Gate) компания опять окажется в убытке, то я без ложной скромности попрошу место, скажем, управляющего директора. Интересно, по какому принципу они там вообще отбирают кадры?

Во всяком случае, в этом году банкротство им точно не грозит – американская публика вытянет. Хотя бы из-за обилия продуктов по вселенной Star Trek (похоже, на бедных Клингонах не наживается в наше время только ленивый). К российскому пользователю это не относится – ну нет здесь пока Star Trek, нет. Зато заставить нас расстаться со своими дензнаками можно и другими способами. Например, посредством Descent: FreeSpace 2, продолжения одного из лучших космических симуляторов прошлого года (почетное второе место в нашем хит-параде). Среди прочих стандартных обещаний упомянута серьезная проработка сюжетной линии. Вериться с трудом, но кто их знает?

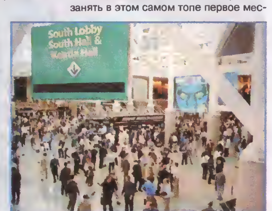
Такие же опасения вызывает и многострадальная Messiah от Shiny, обещавшая появится еще 2 года назад (та, с безумной графикой и продвинутым в нужную сторону AI, про вселяющегося во всех встречных ангелочка – не забыли еще?). Очередным сроком выхода стал август, значит, к Рождеству точно будет...

Еще одна качественно новая игра в своем жанре (по крайней мере, пока) – Evolva, полностью трехмерная стратегия с уклонном в генетику и экологию. Главные действующие лица – инопланетные монстры, сражающиеся друг с другом. Если вас не устраивает подборка ваших «милашек», ступайте на путь научной селекции и последовательного отбора, и к концу войны у вас окажется небольшой отряд мутантов, способный перед завтраком вместо разминки «выносить» целые армии местных чудовищ.

В запасниках у Interplay найдется и еще кое-что. Giants: Citizen Kabuto вряд ли грозит слава стать самой оригинальной и красивой стрелялкой лета-осени этого года (что-то конкурентов много расплодилось), однако все поклонники MDK должны остаться в восторге. Что же касается настоящего продолжения Murder, Death, Kill (или там все же другая расшифровка?), то его, как известно, медленно, но верно (у фанатов RPG всегда так) доделывает родимая BioWare. Во время выставки крутили уже версию под Sega Dreamcast. Странные вообще-то эти ребята, BioWare. Создают продолжение одной из самых культовых игр 1997 года и умудряются не только периодически выкидывать Add-on'ы к Baldur's Gate (очередной будет в конце года), но и практически завершают работу над одной из самых странных и необычных ролевых игр, Planescape: Torment. Дата выхода последней вообще давно не менялась – может, и вправду к концу лета успеют? Впрочем, объяснить столь ударные темпы довольно просто. Во-первых, все сходятся на мысли, что проект обязательно перенесут. Во-вторых, технология (в том числе и оба движка – графический и математический) уже обкатана, игра стала короче и появилась некая четкая линейность прохождения. Нет, не волнуйтесь, свободу передвижения нам никто ограничивать не будет, а вот «погони за опытом», ставшей неотъемлемой частью BG (ну, кто не ходил в лес на vampiric wolf и basilisk?) больше не будет: новые уменья приходят к герою лишь с возвращением памяти, а охота на монстров – не лучший способ для этого. Теперь авторы будут вести нас по любовно создаваемой сюжетной линии, каждый раз приоткрывая новые ходы и развороты. Конечно, не всем такой подход по душе, однако до Baldur's Gate II еще далеко...

LUCASARTS

Не стенд, а телешоу какое-то: сплошные R2D2 и шляющиеся по залу юные Дарт Вейдеры (хорошо, что AT-AT в натуральную величину запихнуть никто не решился)... Денежный мешок дядюшки Лукаса, изрядно опустевший за последние двадцать лет, опять заполняется звонкими и хрустящими. И не последнюю роль здесь играем мы: все три игрушки, посвященные первому эпизоду, попали в топ-20 самых продаваемых продуктов за последний месяц. А «жалкая пародия на Лару» Phantom Menace собственной персоной еще смогла без особых проблем занять в этом самом топе первое мес-



то, опередив такой технологичный и столь ожидаемый (но такой короткий!) MechWarrior 3! Эх, посмотрел бы я, что стало бы с чудо-мальчиком Анакином, попадись он под раздачу Ultra AC 20...

Впрочем, в запасниках у Lucas есть и реальный конкурент бедняге Ларе – доктор Индиана Джонс собственной трехмерной персоной. Классический action-adeventure, куча загадок, прыжков и противников – тот же Tomb Raider, только чуть более пафосный и в другой обстановке.

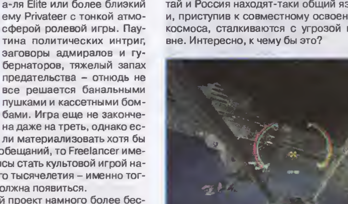
И если вы думаете, что это все, то глубоко ошибаетесь. Уже сейчас началась разработка четырех новых проектов, посвященных второму эпизоду. Эх, что нас всех еще ждет...



MICROSOFT

Если кто-то четыре года назад во время лондонской ECTS и посмеивался над заявлениями Microsoft о том, что она станет крупнейшей на игровом рынке, то сейчас ему явно не до смеха. В этот раз на E3 было показано столько потенциально хитовых проектов, что даже прошлый год не идет в сравнение. И если раньше превалировали в основном стратегии и симуляторы, то сейчас нас ждет нечто другое. Нет, Age of Empires II и Conquest: Frontier Wars никуда не делись, но писать о них лишний раз – только бумагу изводить, все равно об этих играх сказано столько, что до релиза мы вряд ли узнаем что-то откровенно новое.

А вот в стане автомобильных симуляторов явно пополнение. Во-первых, объявлено о начале разработок Motocross Madness 2. Игра должна сохранить основную идею и физическую модель первой версии, но будет обладать абсолютно новым графическим движком. Что это будет на этот раз, представить пока сложно – в этом плане первый Moto удалось обойти только Superbike World Championship, да и то не намного. Во-вторых, сразу два проекта посвящены «беспределу на колесах» – гонкам с применением оружия. Full Auto эксплуатирует тему Чужих и забрасывает игрока во враждебный мир, полный врагов и смертельных опасностей. Loose Cannon более традиционен: около 20 миссий, современный город и разбегающиеся во все стороны пешеходы и полицейские. Жаль, что только выйдет это великолепие лишь в начале следующего года. Но два самых амбициозных проекта – это новая серия космических симуляторов от пионеров игровой индустрии – братьев Робертс (Chris и Erin Roberts), создателей знаменитого Wing Commander. Наиболее завораживающий из них – Freelancer. Не зря его признали одной из самых лучших и ожидаемых игр выставки. Chris Roberts сумел-таки сделать тонкий гибрид «свободного космического симулятора» а-ля Elite или более близкий ему Privateer с тонкой атмосферой ролевой игры. Паутина политических интриг, заговоры адмиралов и губернаторов, тяжелый запах предательства – отнюдь не все решается банальными пушками и кассетными бомбами. Игра еще не закончена даже на треть, однако если материализовать хотя бы половину обещаний, то Freelancer имеет все шансы стать культовой игрой начала нового тысячелетия – именно тогда она и должна появиться.

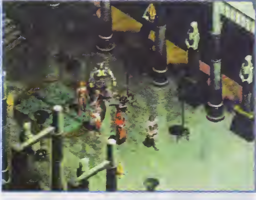


Второй проект намного более бесхитростен: Erin Roberts работает над классическим космическим симулятором вроде великого произведения своего брата, саги Wing Commander. Фиксированное число миссий и обязательная последовательность их выполнения, зато очень качественная графика и чуть более реальная дата выхода. Весьма оригинальная вселенная. После стольких лет разногласий США, Китай и Россия находят-таки общий язык и, приступив к совместному освоению космоса, сталкиваются с угрозой извне. Интересно, к чему бы это?



MINDSCAPE

Самая большая радость для Mindscape – получение права на издание продолжения безусловно лучшей аркады за всю историю, Prince of Percia. Ее 3D-собрат пока еще не готов хотя бы на 70 процентов, однако все признают, что уже смотрится великолепно. Меня, правда, смущает, что уж слишком игра ударилась в область технологии; не к добру это, как бы не потерять былой задор. Угроза отнюдь не призрачная (извините, дедушка Лукас) – авторы сейчас заняты процессом нахождения баланса между акробатической частью и исследованием мира. Главное, чтобы не ударились в поиски ключей и непонятных рычагов – очередной Лары в лице «Принца» народ просто не переживет...



Mindscape, конечно, от этого не разорится – другие проекты вытянут. Из уже названных и давно ожидаемых это Silent Hunter II и Flanker 2.0. «Бесшумный охотник» наконец-то возвращает нас от порядком надоевшего Тихого океана к куда более близкой Атлантике – сражения подводных флотов Германии и морских сил союзников обещают быть интересными. Качественно новый движок и полностью трехмерная графика, обязательная энциклопедия и исторические миссии, тренировки и затяжные кампании – раздолье для фанатов глубоководных сражений. Относительно второго «Фланкера» могу сказать лишь, что очередная дата релиза – Рождество 1999 года. Расписывать все прелести игры я просто не в состоянии... Еще две любимые серии Mindscape – всевозможные «Генералы» и Warhammer'ы; на этот раз они идут практически одной связкой. Очередная Warhammer 40 000: Rites of War с легкостью использует слегка улучшенный движок от Panzer General 2 и представляет, как вы уже догадались, классическую пошаговую стратегию. А вот известие, что Panzer General III: Assault станет трехмерным, повергло в свое время всех фанатов в состояние шока. Однако клятвенные заверения создателей о следовании идеалам и увиденное на E3 сыграли свое дело – фанаты вздохнули с облегчением. Только вот мучает меня один вопрос: если столько лет «General» создавался на одном и том же доисторическом движке (Panzer General 2 – лишь переработка), только сколько времени они собираются эксплуатировать свое трехмерное творение? Есть еще две приятные новости. SSG приступила к разработке римейка одной из самых значительных космических стратегий времен конца 80-х Reach for the Stars. Поклонники Master of Orion должны быть довольны: 6 различных рас, куча научных открытий и технологий для исследования, продвинутая система дипломатических отношений. Второе открытие E3 – объявление о возвращении еще одной знаменитой игры своего времени. SSI решила тряхнуть стариной и выпустить «наш ответ Diablo» Pool of Radiance II. Благо теперь можно воспользоваться свежеотвоеванной Mindscape лицензией на AD&D Forgotten Realms (теперь они ее будут использовать совместно с Interplay). Сравнение с творением Blizzard не случайно – изометрический вид потихонечку становится стандартом в RPG. Графическое исполнение пока смотрится очень даже неплохо. SSI всерьез задумывается над созданием реального конкурента Diablo II и Revenant, используя в игре сочетания заранее просчитанных карт и полностью трехмерных персонажей, коих в партию можно будет взять до шести штук. Отличаться от аркадных представителей жанра Pool of Radiance II будет и боевой системой, пофазовыми сражениями на

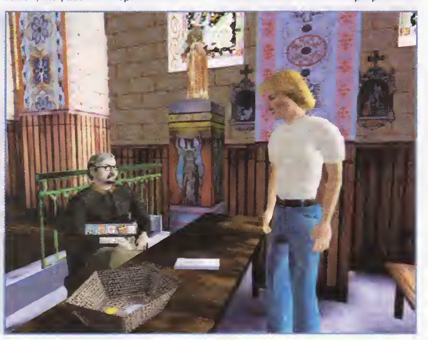


манер Final Fantasy. Ожидать всей этой радости надо не раньше, чем года через полтора. Впрочем, могу поспорить с кем угодно, что релиз еще перенесется, и не раз...

SIERRA ON-LINE

Эх, старушка Sierra, все от тебя уходят, а ты все равно поднимаешься на самый верх... Видя провал своих внутренних студий, компания быстренько прикрыла все убыточные отделения, перенесла или закрыла бесперспективные проекты, а все инвестиции направила либо на проверенные жанры, либо на команды сторонних разработчиков, уже зарекомендовавших себя с хорошей стороны. Если посмотреть на весь список выставленного на стенде, то невозможно найти ни одного нового проекта – все это мы уже ждем давно и жадно.

Видя приличный успех своей первой чисто многопользовательской action-игры, Dynamix с радостью предлагает всем желающим Starsiege: Tribes II. Главная забота разработчи-

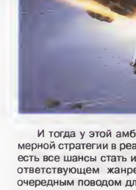


ков – сделать такой движок, чтобы он одновременно мог отражать все вплоть до мимики героев и одновременно не тормозил бы сетевую часть. Подверглась переработке и система маршрутизации: как и в случае с Quake III: Arena сервер берет на себя заботу о просчете путей объектов с прямолинейным движением, передавая на машину клиента лишь результат. Расширены возможности координатора по управлению отрядом – пожалуй, одной из самых оригинальных черт первоначальной Tribes. Ждать игру придется вплоть до весны будущего года; впрочем, это не так уж и долго, тем более, что второй исключительно многопользовательский и не менее ожидаемый проект Team Fortress 2 был, как всегда, отложен.





А вот Homeworld как никогда близок к завершению. Если ничего не сорвется, игра появится на прилавках уже в начале августа.



И тогда у этой амбициозной трехмерной стратегии в реальном времени есть все шансы стать игрой года в соответствующем жанре и послужить очередным поводом для переноса несчастной C&C2.

Приблизительно в это же время должен появиться Gabriel Knight III: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Во всяком случае, стильная коробочка уже готова, книжка напечатана.

Перед нами практически последняя надежда загибающегося жанра adventure. И если она провалится, я не знаю, что его спасет. Разве что такие вещи, как Half-Life. Впрочем, это будет уже совсем другой жанр.

А для фанатов «интерактивного кино от первого лица» Sierra готовит очередной подарок – add-on Half-Life: Opposing Force. По заверениям разработчиков, «все будет как в оригинальной игре, только лучше». Правда, несколько смущает предыдущее место работы главного дизайнера проекта Рэндолла Питчфорда (Randall Pitchford) – Rebel Boat Rocker (те ребята, которые с редким упорством выпускали откровенно убогую серию Rebel Moon). Впрочем, если судить по желанию ввести в игру Desert Eagle калибра .357, то это наш человек.

Надежда же большинства фанатов, постоянно читающих «черные страницы» нашего журнала, увидеть до конца этого года космический симулятор по своему любимому сериалу постепенно уменьшается и уменьшается. К сожалению, в таком виде игру выкладывать нельзя: графика, которая обещала стать открытием, пока выглядит намного хуже тех же Descent: FreeSpace 2 и Starlancer.

А еще обещали правильную физику, динамически разворачивающийся в зависимости от успеха предыдущей миссии сюжет, встречи с персонажами из сериала, «родную» музыку – впрочем, вы все это знаете и без меня. Скажу лишь, что работать пока есть над чем, и ругать разработчиков за системные требования не стоит.

Помнится, Origin в свое время очень удивили нежеланием Ultima Ascension работать на чем-нибудь ниже PII и 3Dfx. Ну и где она?

Единственным настоящим открытием выставки на стенде Sierra стала великолепная SWAT 3: Close Quarters Battle. Пересмотрев свое отношение к предыдущим частям и оценив ситуацию на рынке, Sierra оценила бесперспективность прямого продолжения SWAT 2.

Вместо этого нам предлагают трехмерный боевик с предварительным планированием операции и раздачей обмундирования а-ля Rainbow Six или Hidden & Dangerous.

А раз предлагают, кто же будет отказываться?

Дмитрий Бурковский

АНИГРАФ `99

И вы думали, что на этом все кончится? Что кризис и вечное безденежье окончательно добьют молодую российскую игровую индустрию? Не дождетесь! Во всяком случае, об этом красноречиво свидетельствуют итоги проведенного на фестивале Аниграф '99 Национального конкурса российских игровых разработок, организованного, как и в прошлые годы, клубом «Game Galaxy». Итак, чтобы не растекаться мыслию по древу, представляем.

ОСНОВНОЙ КОНКУРС ЗАВЕРШЕННЫХ РАБОТ

Гран-При
Петька и Василий Иванович, компания Бука и S.K.I.F

Победитель в номинации «Технологический прорыв»
Тунгусский Синдром, компания Амбер и Exortus

Победитель в номинации «Графика и дизайн»
Лиат, компания Амбер

Победитель в номинации «Звуковое оформление»
Провинциальный игрок, компании Акелла и Гершвин

Победитель в номинации «За лучшую играбельность»
Громада, компания Бука и Gromada Inc.

КОНКУРС ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Приз «За вклад в развитие рынка зарубежных игр в России»
Компания Бука за выпуск игр по доступным для России ценам

Победитель в номинации «Лучший продукт, выбранный для России»
Sim City 3000, компания Soft Club и Maxis

КОНКУРС НЕОКОНЧЕННЫХ РАЗРАБОТОК

Победитель в номинации «За перспективную разработку»
Шторм, компания Бука и Madia

ПРИЗ СИМПАТИЙ ЖЮРИ

Провинциальный Игрок, компания Акелла и Гершвин

B17-2

Разработчик	Wayward Design
Издатель	Microprose/Hasbro Interactive
Выход	сентябрь 1999 г.
Жанр	боевой авиасимулятор

Не совсем обычный объект для авиасимулятора – тяжелый бомбардировщик вместо истребителя. Однако предыдущая часть игры получила титул «Симулятор года» и была с восторгом принята игроками. В первой части игры недостаточное внимание было уделено работе в команде. Да, вы были частью эскадрильи, в окружении таких же B17, но настоящего взаимодействия между пилотами не было. Теперь все иначе, а вместе с новыми возможностями приходит и ответственность – планирование операций, обеспечение взаимодействия, слаженность реакции на внезапные изменения ситуации. Эти аспекты станут ведущими в Squadron Command campaign.

Захватывающей частью игры станут поединки истребителей – хотя, разумеется, B17 по-прежнему останется в центре внимания. Тяжелый, неповоротливый бомбардировщик – заманчивая цель для быстрых небольших самолетов. В некоторых случаях ваш собственный эскорт истребителей будет отсутствовать – либо он где-то отстал по дороге, либо разбирается с другими противниками. Разработчики понимают, что далеко не каждому игроку окажется под силу пережить подобное напряжение, находясь в B17, поэтому для них создана возможность полетать на американских истребителях P-38 Lightning, P-47 Thunderbolt и P-51 Mustang. Если же вы захотите посмотреть на происходящее с другой стороны, к вашим услугам будут лучшие модели Luftwaffe: Bf-109, FW-190, Me-163 Komet и Me-262 Schwalbe.



В центре внимания разработчиков оказывается не столько сам самолет, сколько его команда, которая состоит из десяти человек. В той или иной степени летный состав присутствовал и в других симуляторах, но в «B17-2» он впервые занимает столь значительное место.

Каждый из военных летчиков создан при помощи motion capture и снабжен способным к развитию искусственным интеллектом. Это, разумеется, не значит, что сам военный самолет не будет воссоздан с высокой степенью достоверности.

Будучи командиром, вы должны сохранить всю команду в целости до конца войны. Если же все десять человек погибнут, вам засчитают поражение вне зависимости от того, каковы ваши фронтовые заслуги. При потере нескольких членов экипажа свободные места занимают новобранцы. Они не имеют боевого опыта, и их необходимо тренировать.

Вам также придется написать письмо членам семьи погибшего или взятого в плен пилота, чтобы рассказать о его судьбе. Для каждого члена экипажа ведется карточка, в которой отмечаются его успехи, ранения, повышения в звании, данные о его способностях. Эти и многие другие мелкие детали призваны создать иллюзию «живого» действующего экипажа.

О том, что член вашего экипажа погиб, вы узнаете по надписи «KIA» (убит во время операции). Если же он попал в плен и еще может быть спасен, то надпись будет гласить: «MIA» (пропал во время операции). К сожалению, вы не сможете организовать ради него собственную спасательную экспедицию: вам придется лишь ждать, пока сотрудники Красного Креста не обнаружат о нем каких-нибудь сведений либо он сам вернется на базу. Тогда его можно будет вновь зачислить в экипаж самолета, вышибив зеленого новобранца. С другой стороны, будет полезно назначить этого опытного бойца в команду необстрелянных пилотов, чтобы он помог им примером.

Живые люди окружают вас не только на борту самолета. Когда, спасаясь из сбитого бомбардировщика, вы выпрыгиваете с парашютом, ваша судьба оказывается в руках тех, кто встретится вам на земле. Если вы совершили свое приземление в фашистской Германии, вам уже ничто не поможет. Но если вы оказались во Франции, Бельгии, Люксембурге или Голландии, у вас еще есть шанс. Пусть эти территории и заняты фашистами, но силы сопротивления окажут вам поддержку. В случае, если собьют вас над Ла-Маншем, еще остается надежда, что вас выловят



представители Британских Военно-воздушных сил. Если же вы разбились над территорией, освобожденной от фашистов, то без особых приключений доковыляете обратно на базу – хотя, конечно, с ранениями и без своего самолета.

Динамическая кампания основывается на специальном движке и обширной базе данных о военной авиации и ее действиях во время Второй мировой войны. Игрок либо получает задание, выбор которого диктуется тем, как повернулись события на фронте, либо сам планирует предстоящий бой, если является Squadron Commander'ом. Игра состоит из 25 миссий. Отдельные сценарии подразделяются на исторические, основанные на реальных событиях, Quickstart Scenario'и тренировочные полеты, обучающие всем тонкостям управления B17.

В игре не будет затуманивания, и вы сможете обозревать местность вплоть до горизонта. Ни вражеский самолет, ни скала не материализуются внезапно перед вашим носом. Сам туман в игре будет присутствовать лишь как деталь метеорологических условий.

К специальным эффектам добавляются различные типы дыма и пламени, облака. Вы сможете украсить свой бомбардировщик надписями и эмблемами. Предположим, вы мало понимаете в управлении самолетом, но вам претит выполнять занудные тренировочные миссии.

На этот случай предусмотрена система подсказок, а также пилоты-наставники, которые подскажут по ходу дела, что нажимать. Новички смогут регулировать сложность по двум параметрам: уровень реализма и AI.

BATTLEZONE 2

Разработчик	Pandemic Studios
Издатель	Activision
Выход	октябрь 1999 г.
Жанр	action/strategy

Сражения в «Battlezone 2» происходят в дневных и ночных условиях как в солнечной системе, так и за ее пределами – всего в шести различных мирах по всей Галактике. Количество юнитов, поступающих под ваше начало, превышает три десятка – танки, пехота, артиллерия, машины на воздушной подушке, воздушная поддержка. Двадцать пять типов оружия, включая управляемые ракеты, минометы, гранатометы, мины, а также «The Thumper». Воспользуйтесь тем, что ландшафт в игре подвержен деформации, и устройте небольшое землетрясение. Вы столкнетесь не только с коварным противником, но и с представителями местной фауны. Отдельного упоминания заслуживают подводные миссии, которые собираются поразить не только наше воображение, но и кошелек. А теперь плохая новость... Игра оптимизируется для третьего «Пентиума».

Мультиплейерный режим будет богаче, чем в оригинальной «Battlezone». Раньше были представлены только два варианта – шутер и стратегия. Теперь нас собрались угостить особой командной игрой. Разные игроки возьмут на себя в игре разные роли – одни будут строителями, другие станут защищать базу, третьи пойдут в атаку. Необходимое для этого взаимодействие обеспечивается специально разработанным «интерфейсом для командования». Против тех, кто любит играть нечестно, направлена новая система античитерства.

Поскольку разработчики игры решили предоставить вам большую свободу передвижения, им пришлось обратить серьезное внимание на физику движущихся объектов. Вы не спутаете передвижение в машине, едущей по земле, передвигающейся на воздушной подушке или бег пехотинца. Разница в скорости тоже имеет значение – к вашим услугам тяжелый танк «мамонт» и легкий байк, вооруженный минометом.





Не запутаться в множестве юнитов позволит новая возможность в управлении – командование на уровне взводов. С ее помощью вы сумеете отдавать приказы целым подразделениям, осматривать карты местности и заниматься менеджментом ресурсов – и все это, не выходя из режима от первого лица. Вы сможете покидать свое транспортное средство. Видя, что дела обстоят плохо, выпрыгивайте с парашютом и, затаившись, зовите кого-нибудь вас подобрать. Предыдущая часть игры пользовалась значительной популярностью из-за достаточно оригинальной на то время концепции и удачно сбалансированного игрового процесса. Не желая разочаровать поклонников игры, разработчики приготовили в сиквеле интерфейс попроще и AI посложнее – в «Battlezone 2» он будет пытаться учиться на ошибках, своих и игрока. Юниты станут менять оружие в соответствии со сложившейся ситуацией, бегать за подкреплением в виде

боеприпасов и здоровья, поспешно отступать при угрозе разгрома, а также нахально стрейфиться. Система опыта заставит вас бережнее относиться к ветеранам, повысившим в бою свои способности, тогда как новички мало на что годны. Ветераны даже сумеют защищать вас во время сражения.

DAIKATANA

Разработчик	**Ion Storm**
Издатель	**Eidos Interactive**
Выход	**октябрь 1999 г.**
Жанр	**FPS/RPG**

Джон Ромеро, создатель «Doom» и «Quake», один из основателей жанра shooter от первого лица, вот уже давно собирается представить на суд общественности свое новое творение – «Daikatana». Там в единый сплав будут объединены глубина и богатство сюжетной линии, а психологически достоверные герои предстанут в огромном количестве и разнообразии. Эпическое повествование сменяется динамически развивающимися событиями. В ставших классикой «Doom» и «Quake» игрок имеет дело с совершенно безличностным супергероем, который сражается за судьбы мира, повсеместно искореняя Зло. «Daikatana» обещает сделать значительный шаг, причем в другом направлении.



Чтобы разобраться во всем, надо ознакомиться с очень далеким прошлым из истории Японии. Предчувствуя близкую смерть, искуснейший оружейный мастер Inshiro Miyamoto, которого по праву считают непревзойденным специалистом, надеется, что его сын Usagi продолжит семейные традиции. Юноше суждено создать оружие, которое станет венцом творений рода Miyamoto. Благовоспитанный сын поклялся выполнить последнюю волю отца. Спустя несколько лет Usagi действительно занял место главного оружейника сегуната Мишима. К сожалению, сегун Мишима правил в своей земле железным кулаком и кровавым мечом. Он потребовал от оружейника создать самый совершенный клинок. Его цель – уничтожить клан Эбихара, способный встать у него на пути и оказать сопротивление. Жестокий режим Мишимы уже невозможно было терпеть долее, и постепенно все недовольные крестьяне, воины, ремесленники стали сплачиваться под флагом клана Эбихара.

Без ведома злобного сегуна Usagi Miyamoto начинает поиски материала для волшебного меча. Гаитянские жрецы вуду, черные кельтские секты, малазийские Dream tribes – все они поделились толикой своих знаний, и все это пригодилось Usagi. Единственное, чего никак не хотел допустить оружейник, так это чтобы меч попал в руки кровавого сегуна.

Когда Дайкатана была готова, Usagi понял, что сделал оружие, которое не должно никому достаться. Слишком могущественно оно для злобных людишек его времени. Он отправляется в фамильную башню, чтобы духи предков помогли разрешить возникшую дилемму. Во время ритуала появились черные посланники, потребовавшие отдать меч. Они были крайне недовольны отказом. А Usagi понял, что выковал свою собственную смерть, ибо он не знал, что делать дальше, кроме как погибнуть вместе с Дайкатаной, навеки спрятав ее от жадных людских рук.

Итак, мастер решается на ритуальное самоубийство – seppuku (по-русски звучит несколько некрасиво). Надев прекрасные белые одежды, рано поутру, повернув Дайкатану на восток, лицом к восходящему солнцу, Usagi совершил ритуал, во время которого волшебный меч убил не только своего создателя, но и попутно поразил подкрадывающихся врагов. Энергия, идущая от меча, потрясла гору Fujiyama, началось извержение вулкана, похоронившее и меч, и Usagi.

Для страны это имело положительные последствия, так как без военной поддержки сегунат Мишимы потерпел поражение. Установился мир, получивший название эра Токугава, клан Эбихара стал одним из могущественных. О волшебном мече сложили легенды и со временем позабыли. В 2455 году экспедиция Team Eternity, состоящая из археологов, геологов и физиков, начала работы в Fujiya. Они обнаружили легендарный меч в вулканической пещере. Работу возглавил доктор Тоширо Эбихара. Он посвятил свою жизнь поискам легендарного меча, так как был уверен, что тот имеет непосредственное отношение к возрождению славы клана Эбихара. Он страстно хотел найти меч и поместить его на алтарь предков. И тут как нельзя кстати надо вспомнить пословицу «бойся исполнения своих желаний». Мечты доктора-археолога сбылись. Найденная Дайкатана была благополучно перевезена в его научную резиденцию в Токио.

И именно этот мистический самурайский меч послужил причиной гибели своего нового хозяина. В недобрый час ученый рассказал о находке своему ассистенту, человеку, полному амбиций, страдающему манией величия, отягощенному грехами и преступлениями предков. Он убил наставника и похитил волшебный клинок. Ему было известно о редком даре Дайкатаны: помимо всех прочих свойств, ее можно использовать в качестве машины времени. По желанию своего хозяина она способна переносить его в любую эпоху. Убийца и похититель раритета перенесся в прошлое на 425 лет назад. И опять он сделал пакость роду Эбихаров, так как похитил изобретенную в 2030 году Татсу Эбихара панацею от страшного вируса СПИДа и привез в свое время.

Безжалостный убийца использовал все свое богатство для постройки магической крепости, превратив ее в священный храм отдохновения Daikatana. Здесь, как он считал, меч будет в безопасности, недоступный для воров и грабителей. Временная линия была восстановлена. Но у погибшего ученого остался любимый и очень одаренный ученик (то есть вы) – Hiro Miyamoto. А также любимая дочь, которая не хотела смириться со смертью своего отца и всяческими способами уговаривала да и уговорила главного героя при помощи меча вернуться в прошлое и изменить время таким образом, чтобы подлый убийца профессора вообще не имел возможности поднять руку на ее отца. К счастью, в своих поисках вы не одиноки. Hiro сопровождают его лучший друг Superfly Johnson и безутешная в своем горе Mikiko. Hiro мудр, терпелив, умеет выждать. Это настоящий японец, человек своего времени. Большой знаток японской истории. Mikiko имеет интеллект



выше среднего, твердый характер и дар убеждения. Superfly Johnson – эксперт архаического оружия, тактических маневров и философии.

Сперва надо добыть Дайкатану, а потом уж путешествовать по реке времен, чтобы связать одни нити прошлого и обрезать другие. Беда в том, что ситуация очень часто выходит из-под контроля. По вине меча Hiro и его друзья без конца попадают в разные временные отрезки. Это и мрачный черный Сан-Франциско далекого будущего, и Древняя Греция. Разработчики не ограничивают игроков какой-то одной узкой временной эпохой, из чего следовала бы необходимость играть только в строго определенном окружении. Сейчас представлено свыше шестидесяти врагов и более тридцати типов оружия. Оружие соответствует тому времени, в котором вы находитесь. В Древней Греции вы используете примитивные диски против назойливых минотавров. В апокалиптическом будущем и оружие у вас будет подходящее – ионные бластеры

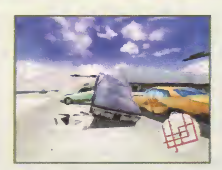
Враги не являются однотипными персоналиями, напротив, у каждого есть какая-то изюминка в характере, не говоря уже о том, что все они относятся к вам по-разному. Среди противостоящих вам монстров – минотавры, скелеты, циклопы, Froginator'ы, гарпии, гигантские пауки, Ragemaster 5000. Для борьбы с ними используются Daikatana, ионные бластеры, диски, Kineticore, Sidewinder, арбалеты, Glock. И все это оружие можно перенести в разные эпохи.

Игра начинается в Японии будущего, потом – Древняя Греция, Сан-Франциско 500 лет спустя (постъядерный апокалипсис), Европа, черные века средневековья. Путешествие по четырем временным периодам, где каждый по праву можно считать чуть ли не законченной игрой. Когда все враги побеждены, наступил благополучный конец, главный герой совершил положенные ему подвиги, можно пройти все вновь, но уже с другим персонажем – Superfly или Mikiko. Создается игра на движке от «Quake 2». Режим мультиплейера допускает до шестнадцати игроков.

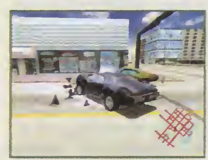
DRIVER

Разработчик	Reflections
Издатель	GT Interactive
Выход	осень 1999 г.
Жанр	гонки

Игрок погружается в водоворот приключений в разных городах Соединенных Штатов. Нью-Йорк, Лос-Анджелес, Сан-Франциско, Майами стали очагами преступности, грозящей расползтись по все стране. Полицейский под именем Таппег выступает в роли



мелкого гангстера, профессионального шофера. Он нанимается на работу к крупным мафиозным заправилам, стремясь войти к ним в доверие и разоблачить. Именно он, то сам охотясь за членами преступных группировок, то уходя от их погони, выступит в роли вашего персонажа.



Компания Reflections зарекомендовала себя как умелый создатель автомобильных гонок. Именно она создала «Destruction Derby 1–2». Игра «Driver» поделена на миссии и выходит одновременно для PlayStation и PC. Моделирование поведения автомобиля в соответствии с законами физики, реалистическое и интерактивное окружение – это уже ставший стандартом набор характеристик игр подобного жанра. Непременным атрибутом станет картинная красивость. Глаз привычно останавливается на Empire State Building, мосту «Золотые Ворота», окрестностях South Beach. В каждом городе жизнь протекает так, будто никто не знает о ваших титанических усилиях изменить ее к лучшему. Дорожное движение еще сильнее, пешеходы еще бестолковее, чем обычно, вертятся у вас под ногами. Добавьте к этому недоброжелательных полицейских, которые норовят остановить вас в вашем стремлении вперед. В отличие от законопослушных водителей, которые составляют большую часть автомобильного потока, вы не обязаны останавливаться на красный свет и соблюдать определенную для городской черты скорость. Выберите наиболее оптимальный маршрут – вам предоставлена значительная свобода перемещения по городу. Центральные улицы и маленькие переулки, бульвары и парки, узкие проезды между припаркованными машинами на автостоянках – всюду есть где проехать и куда врезаться.

Для настоящей охоты нужна хорошая экипировка. Вот почему водитель имеет на выбор добротные машины в стиле семидесятых годов, мощные и стильные. Управление отзывчиво. На поворотах скорость неизбежно теряется, а на очень крутых поворотах вместе с резиной. Плюс к этому надо быть очень осторожным, так как можно въехать в ограждение. Вас не порадует разнообразие возможных повреждений. По ходу гонки вы сможете изменять тип обзора, переключаясь из режима от первого лица на вид сбоку. У вас на вооружении будет режим replay/director, который дает возможность пересмотреть ваши гонки. После успешного завершения миссии вы можете вернуться к своей виртуальной охоте, переставить камеру, изменить угол и сделать перезапись миссии – то есть заснять ее заново, но в другом ракурсе.

MICROSOFT INTERNATIONAL FOOTBALL 2000

Разработчик	Microsoft
Издатель	Microsoft
Выход	осень 1999 г.
Жанр	футбольный симулятор

«Microsoft International Football 2000» – динамичный аркадный симулятор. В нем сплетены оптимизированный игровой процесс и атмосфера настоящего большого футбола. Для игр такого плана обязательным условием являются зрелищность обстановки и высокий уровень детализации. Чтобы на монитор смотреть было приятно и создавалась иллюзия вашего присутствия на поле. В жизнь воплотились свыше двухсот движущихся игроков, 9 000 фреймов motion-captured анимации, которая идет в разрешении 1024x780, достигая 60 фреймов в секунду. Освещение в реальном време-



ни, тень падает от игроков, от окружающих предметов, а также и от летящего мяча. Воссозданы восемь настоящих стадионов с различными погодными условиями и возможностью изменения времени дня. Как известно, плохой комментатор может испортить впечатление от самой хорошей и продуманной игры. Игру будут сопровождать комментариями два ведущих футбольных эксперта Англии – Jonathan Pearce и Ron Atkinson.



Искусственный интеллект должен быть на высоте. Он разработан под руководством ряда известных английских экспертов в области футбола, а также Glenn'a Roeder'a, бывшего игрока Football Association. Проработка AI позволит виртуальным игрокам определять манеру поведения в зависимости от общей стратегии команды и адекватно реагировать на те нетрадиционные ситуации, которые то и дело возникают на поле, бросая вызов вашему мастерству.

Другая особенность игры – система контроля «one-touch», неплохо зарекомендовавшая себя в другом проекте компании, «Windows». Она позволяет вам действовать мгновенно, в ней нет ничего сложного, ее можно быстро усвоить. Это дает возможность без задержек погрузиться в процесс игры. Но данная система накладывает на игрока особую ответственность, требуя мгновенно принимать правильное решение. Игроки, освоив базовые движения и удары, могут научиться более мастерским приемам.

Играть можно с кем угодно и против кого угодно. Интернациональные команды, турниры, лиги и чемпионаты – Microsoft на мелочи не размениваеться. Можно создать свою собственную лигу.

Совершите попытку обучить и усовершенствовать свою команду, сделав ее достойной участия в мировых соревнованиях. Если же вы настоящий поклонник этого вида спорта, вас порадует возможность переиграть классические моменты международного футбола, используя режим «Classic Match».

PANZER GENERAL 3D ASSAULT

Разработчик	Strategic Simulations
Издатель	Mindscape
Выход	сентябрь 1999 г.
Жанр	походовая стратегия

Серия «Panzer General» по праву считалась классикой в своем жанре. Историческая достоверность и разнообразие тактики сочетались с высокой играбельностью, сделавшей серию популярной не только для wargame'ров. Однако эти игры были представлены скромной, схематичной графикой. Новый «Танковый генерал» выходит уже трехмерным, на движке от «Prince of Persia 3D». Графические возможности, представленные здесь, не новость для компьютерных игр, но для спартанского wargame это почти революция. Леса смогут гореть, города и аэродромы разрушаются по мере того, как их подвергают обстрелу, а ландшафт деформируется на ваших глазах. Взорванные юниты оставляют после себя обломки как в «Total Annihilation». И камера, и ландшафт свободно вращаются, демонстрируя происходящее под тем углом, который вы сочтете необходимым. Никто не помешает вам настроить обзор так, чтобы вид на происходящее был похож на стандартный для варгеймов. Несмотря на это, карта попрежнему поделена на гексагоны. Динамическое освещение, шестнадцатибитный цвет.



В восьми кампаниях вы можете принять командование над американскими, английскими, французскими и немецкими войсками. Расклад получается следующим: четыре кампании носят характер «основных», остальные – «второстепенных». Пять из них посвящены действиям союзников, три – фашистской стороны. Игра рассказывает о событиях только на Западном фронте (включая и Северную Африку), поэтому за русских играть нельзя. Театр военных действий поделен на десять типов территорий, каждая со своими особенностями ландшафта и заданиями на миссию. В добавление к этому имеется свыше шести десятков сценариев для одиночной и совместной игры. В последней могут одновременно участвовать до четырех игроков.



Вторую мировую войну нельзя выиграть в одиночку, даже если речь идет о командирском звене. Назначайте и повышайте в звании своих офицеров, снимайте с должности тех, кто не справляется с руководством. Возможность повышения офицеров в чине определяется тем, насколько успешно вы завершили предыдущий сценарий. Эта система напоминает распределение «очков престижа», получаемых за победу. Также вы должны выбрать, кому из ваших офицеров какие способности командира достанутся. В то же время материальное обеспечение, которое вы получите (или не получите), зависит не от ваших побед на фронте, а от планов и возможностей командования, что гораздо реалистичнее. Каждый командир может руководить только определенными типами подразделений. Чем выше звание командира, тем больше приказов он в состоянии отдать подчиненным на протяжении хода. В то же время общее число действий, которые могут предпринять ваши войска за ход, ограничено. Поэтому придется выбирать: то ли набрать побольше командиров, каждый из которых отдает по незначительному числу приказов, либо взять поменьше офицеров, но пусть они работают поактивнее. В некоторых кампаниях вы сами исполните роль подчиненного офицера, находясь под командованием кого-нибудь из героев Второй мировой войны, например, Паттона. Система соподчинения не будет излишне сложной. Вы имеете дело только с командирами подразделений (т. е., говоря языком игры, юнитов), без разделения на командующих различных уровней. Во время боя командир может погибнуть или пропасть без вести. Тем не менее после окончания сценария может оказаться, что данному офицеру все же удалось выжить и спасти свое подразделение. Если подразделение полностью уничтожено, его командир погибает вместе с ним.

Интерфейс игры полностью переделан, что, возможно, приведет в панику поклонников серии. Однако он попрежнему остается интуитивным, а по-

тому простым в освоении даже для новичков. Новая редакция игровой механики называется Action Combat System. С ее помощью гораздо проще отдавать команды многочисленным юнитам во время каждого хода и при этом не запутаться. С этой же целью больше полномочий отдано офицерам. Игра использует походовую, но не пофазовую систему. Действия, доступные боевым юнитам, включают движение, ведение огня и специальные маневры: рытье окопов (правда, еще неизвестно, будут представлены здесь все градации или по умолчанию солдаты окапываются сразу в полный профиль), наведение на цель, перезарядка оружия, починка вышедшего из строя оружия. Для юнитов, получивших статус ветеранов, доступно выполнение особого класса команд, например, Blitz Attack, Out of The Sun, Bombardment и др. Более трехсот юнитов нарисованы в полном 3D. Несмотря на повышение роли командиров, игра остается на уровне проведения отдельных операций. Вам не представится случая командовать целой армией. Большая часть статистики юнитов будет скрыта от глаз пользователя, однако при желании вы сможете легко получить к ней доступ.



THE SIMS

Разработчик	Maxis
Издатель	Electronic Arts
Жанр	стратегия/симулятор жизни
Выход	октябрь 1999 г.

Игру представляет Will Wright, создатель серии SimCity, хорошо известной всем любителям стратегий. Проблемы, которые окружают нас в реальной жизни, Уил старательно переносит в свой виртуальный город. И они скалят свои кривые зубы на нас с экранов мониторов. Сегодня перед нами уже не картина расширяющегося мегаполиса, но главной темой по-прежнему остается многогранная и непростая жизнь. Мы будем иметь дело с микроуровнем – то есть самими людьми. Здесь они называют себя «симами».

«The Sims» состоит из трех основных элементов – Build, Buy и Life (Simulation). В начале игры в центре вашего внимания оказывается постройка дома. Выбирайте дом и обстановку из предложенных разработчиком вариантов или же стройте свое жилище с нулевого цикла. Не воображайте, что это очень легкий процесс. Два мощных фактора ограничивают вашу фантазию: деньги и пригодность для жилья. Вы не можете потратить на постройку слишком много, иначе вашему симу придется спать на голом полу и мучиться от голода. Но нельзя забывать и о комфорте: вы строите дом для себя, и от того, насколько удобным он окажется, напрямую зависят будущие успехи вашего сима. Базовыми комнатами становятся ванная и, по крайней мере, еще одно помещение с окнами, пропускающими солнечный свет. Эта часть игры знакома нам по другим симуляторам, как из серии «Sim» от Maxis, так и по играм от Bullfrog («Theme Park», «Theme Hospital»). Но в «Симах» она является не самоцелью, а лишь подготовкой к настоящей жизни.

После постройки дом надо обустроить. На диске с игрой будут представлены 150 различных объектов, без которых не обойтись человеку в доме. Этого мало, и вы сможете регулярно скачивать из Интернета новые детали обстановки. Дополнения, подбиваемые к игре через Интернет, не новость, однако «Симы» и здесь открывают нечто новое. В самом деле, мало скачать предмет, надо еще научить ваших героев им пользоваться. Поэтому с каждым игровым объектом будет поставляться файл с инструкцией для вашего сима, очень небольшой, но достаточный. Если вы скачаете охотничье ружье, то герои автоматически научатся им пользоваться и пойдут гонять соседей. Постройка дома и его оборудование не является лишь прологом к игре. Вы будете возвращаться к этому снова и снова по мере того, как ваши герои сделают карьеру, станут больше зарабатывать. Тогда им потребуется дорогой телевизор, аудиосистема, несколько машин – значит, придется расширять гараж. А если ваш герой женится и пойдут дети? Дом тогда необходимо продавать или перестраивать.

Создание кукольного домика – лишь фундамент. В самом деле, Уил Райт первоначально предполагал создать виртуальный дом и поэкспериментировать, насколько в нем удобно

Насколько людям будет интересно играть в то, чем они занимаются в повседневной жизни? Оказывается, игра посвящена совсем другому – тому, чем мы никогда не станем заниматься. У нас только одна жизнь, и мы проживаем ее так, как получается. Уил Райт предлагает возможность прожить новую жизнь так, как нам захочется.





жить. По мере развития темы постоянно возникали какие-то побочные затруднения, связанные с жителями. Так люди стали главными героями новой игры. «The Sims» является симулятором человеческих отношений – семейных, между друзьями, соседями, малознакомыми людьми, а также отношения к себе и своей работе. Tamagotchi для взрослых с соответствующими проблемами.

Насколько людям будет интересно играть в то, чем они занимаются в повседневной жизни? Оказывается, игра посвящена совсем другому – тому, чем мы никогда не станем заниматься. У нас только одна жизнь, и мы проживаем ее так, как получается. Уил Райт предлагает возможность прожить новую жизнь так, как нам захочется. Можно выбрать любой стиль поведения, стать преступником или трудоголиком, поступать так, как осторожность, трусость или здравый смысл никогда не позволят нам в реальной жизни. Фактически перед нами новый взгляд на жанр ролевой игры. Мы сможем полностью воплотиться в другую личность, не убегая в фантастические миры. В то же время игра не перестает быть стратегией, поскольку разработчики исходят из того, что вся наша жизнь – это стратегия в реальном времени.





В игре не будет глобальной цели, побед и поражений так же, как и в реальной жизни. Ваши симы не стареют и не умирают иначе, как от несчастного случая, и это единственный способ «проиграть» в «The Sims». Однако разработчики предполагают, что основной целью для большинства игроков станет сделать успешную карьеру, жениться (выйти замуж) и создать семью. Первоначально мы управляем только одним персонажем. Мы создаем его так же, как в сложной ролевой игре. Идеальных людей не бывает. И это выражается в ограниченном количестве пойнтов, выданных на создание нашего героя. Если он будет воспитанным и добрым ко всем, ему придется смириться с ролью мягкотелого рохлика. Если же мы выбрали целеустремленный, уверенный в себе персонаж, то ему придется быть жестким, и далеко не всем это понравится.

А взаимодействие между персонажами – важный элемент игры. Когда ваш герой въезжает в новый дом, у него сразу появляются соседи. Кто-то настроен миролюбиво, кто-то постоянно ищет ссоры. Придется сначала пригласить их на новоселье и угостить. Более фатальным может оказаться финал обеда, на который приглашен босс: если вы не угодите его вкусам, можете вылететь с работы. В противном случае ожидайте повышения. Вы можете создать несколько персонажей. Одновременно под вашим контролем находится только один, а остальными управляет компьютер. Созданные вами существа будут приходить к вам в гости, разговаривать и выражать свое к вам отношение. Когда ваш герой женится или выйдет замуж, под ваше управление попадает и его половина. Для начала предложено десять жизненных путей, которые можно избрать. Среди них – карьера астронавта, актера, талантливого преступника, международного шпиона и мэра города СимСити. Со временем следует ожидать новых вариантов, также скачиваемых через Интернет. Чем больше и лучше работает сим, тем успешнее его карьера, больше счет в банке. Мелочи, в которые входят создатели игры, многообразны. Вам даже придется ходить в ванную, чтобы умыться (правда, ничего не говорится насчет туалета). Разговоры, мысли и чувства ваших персонажей будут выражены наглядно, в форме надписей и «пузырей», как в комиксах. Однако вы не сможете читать мысли других людей. Это рождает непонимание, ошибки, конфликты – как и в реальной жизни.

Не обязательно начинать все с чистого листа. Maxis предлагает несколько заранее сгенерированных семейств. В таком случае вам придется улаживать еще и конфликты между родственниками. От того, насколько благоприятна атмосфера в доме, зависит не только показатель счастья сима, но и его успехи на работе. Симы не являются буквально вашим alter ego. Они относительно самостоятельны и могут действовать независимо от вас, но вот успешно прожить жизнь без настойчивого подталкивания свыше, увы, не умеют. Опять же – как и в реальной жизни.

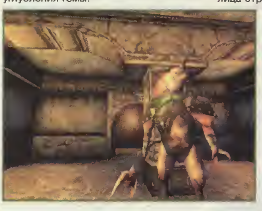
THE WHEEL OF TIME

Разработчик	Legend Entertainment
Издатель	GT Interactive
Выход	сентябрь 1999 г.
Жанр	action/strategy

«The Wheel of Time» базируется на серии произведений Роберта Джордана, написанных в жанре фэнтези. В качестве средства технического воплощения используется усовершенствованный движок «Unreal».

Как осваивать мир Джордана, зависит только от вашего выбора. «The Wheel of Time» планируется как две игры в одной: режим одиночной игры и мультиплейерной. Если в других проектах этот принцип только декларируется, то здесь он воплощается в жизнь. В режиме одиночной игры вы топаете, за редким исключением, на своих двоих. Многопользовательский режим позволяет расширить средства передвижения – путешествие при помощи

Ter'angreal'ов, Камней Порталов, Дорог («Ways»). В процессе ваших путешествий быстро обнаруживается, что есть четыре локейшена, которые являются ключевыми для достижения успеха. Это резиденции главных персонажей. Причем что-то взято из фэнтези Джордана дословно, что-то решительно новое, созданное специально для углубления темы.



Дом Aes Sedai – The White Tower. Это основное строение в городе Tar Valon. Именно там обосновалась загадочная организация, объединившая семь сект могущественных женщин-магов. При помощи заклинаний они взывают к «The One Power», чтобы получить невероятную магическую энергию. Их основная жизненная цель – непрестанное изучение артефактов, а также сохранение баланса, при котором невозможно разрушить печати. Собственно, вся игра построена на манипуляциях с этими печатями, закрывающими Shayol Ghul, тюрьму Dark One. В начале игры у Aes Sedai две печати от темницы.

Белая башня имеет по сравнению с другими строениями города ряд примечательных отличий. Ее постройкой ведали сами хозяйки, строительством остального – Ogier. Здание имеет 500 футов высоты, 300 футов ширины, сужается к вершине. Верхняя часть башни делится на отдельные отсеки, в которых живут представители различных сект Aes Sedai. Основание служит местом для проведения совместных мероприятий.

Каждая из сект имеет свои приоритеты. Elayna The Amyrlin Seat – член Коричневых Ajah. Они специализируется на сборе знания. Наша героиня попадает в сложную ситуацию. Оказывается, что есть еще и восьмая секта, продавшая душу дьяволу, строго засекреченная. Это Black Ajah. Долгие годы они копили силу, чтобы выступить и потопить мир в крови. Они стремятся собрать все печати, которые охраняют темницу их главы. Amyrlin Seat, лидер Aes Sedai, обнаруживает предательство, но слишком поздно. Теперь Elayna'е приходится занять ее место, самой стать Amyrlin Seat. Девушка слишком юна и неопытна для того, чтобы возложить на себя такую ответственность, но она обладает значительными магическими возможностями.

Кроме нее, некому спасти Белую башню.

Shadar Logoth – обиталище Hound'а. Место ожидания теней. Столица страны с одноименным названием. Город был заражен злом, которое выросло на недобрых словах и помыслах жителей. Они прозвали его Mashadar. Со временем зло стало само провоцировать людей на грязные мысли. Зло живет и поныне в проклятом городе, запертое в пластах почвы, на которых построен город.

Оно постоянно голодно и вечно ищет чью-нибудь душу для пожирания. Позже, во время войны троллоков, армии Trollocs, Myrddraal, Dreadlords и Darkfriends разбили лагерь на руинах города. Их больше никто никогда не видел. С тех пор никто из троллоков или Shadowspawn не посещал добровольно Shadar Logoth.

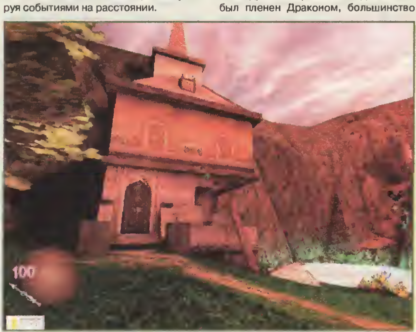
Hound. Его цели и поступки трудно предсказать, но их легко угадать по его поведению.

Перед самым падением Dark One он был вовлечен в войну этим существом – меньшим, но более гадким злом. Hound – одинокий борец, его методы непонятны, а потому непредсказуемы. Никто из трех группировок не может похвастаться, что он с ним накоротке. Наиболее загадочный персонаж, предпочитает оставаться в тени, манипулируя событиями на расстоянии.

Outpost of the Children of the Light – крепость лидера Детей Света. Заняв территорию на пограничье, в полной изоляции от соседних земель, Дети Света строят свой собственный мир, основанный на спартанских правилах. Эти военизированные религиозные фанатики известны под именем «Whitecloaks». Их прозвали так за мерцающие, цвета слоновой кости плащи, которые они носят. Эту группу одинаково проклинают как Aes Sedai, так и последователи туманного культа Forsaken. Законы здесь суровы, и каждый схваченный возле Крепости не избежит встречи с ее хозяином. Но здесь не проводят собеседования, здесь пытают и мучат. Глава Белых плащей верит, что его поступки честны и справедливы. Его главная цель – собрать все печати воедино с тем, чтобы с их помощью править массами. Он рискует в надежде, что народ примет власть Детей Света, когда в их руках окажутся все печати. В недобрый час Дети Света задумались: а не хранится ли масса сокровищ в руинах, расположенных неподалеку от Outpost'а? Aes Sedai уже в пути к этим руинам. Предмет их поиска – древние артефакты Ter'angreal. Столкновение неизбежно.

Fortress of the Forsaken – цитадель проклятых. Восточная граница Андора не зря получила название «Мглистые вершины». Ее вершины всегда окутаны густым клочковатым туманом. Fortress of the Forsaken опутана тайной, скрывающей ее прошлое и настоящее. Известно достоверно, что Forsaken есть воплощение зла, и дом у него такой же. Только выдающийся храбрец или круглый кретин осмелится прийти в его жилище, пытаясь открыть его секреты.

В древние времена, когда Shadow был пленен Драконом, большинство



его слуг также очутились под замком. Но остался, пожалуй, один из самых могущественных по имени Измаил, он-то и есть тот, кого теперь зовут Forsaken. Долгие годы он вынашивал планы, как бы спасти своего шефа из глубокого плена. И пробил час. Под его командой проснулось зло. Myrdraal выступают в роли его подручных. Это бледнолицые воины ночи, которые способны растаивать в двух измерениях по своему желанию, внушая людям ужас при их пристальном взгляде. Под их командой – орды свирепых троллоков. Горбатые серые люди-твари, сражающие с неописуемой яростью и жестокостью.

В режиме одиночной игры вся история сконцентрирована на Elayna Sedai, Хранителе Хроник Белой башни. Следуя вместе с ней, вы определите тайные пружины поведения остальных трех персонажей – Leader'a of the Children of Light, Forsaken'a и Hound'a. Это игра, которая потребует от вас серьезных стратегических размышлений. К тому же замкнутой устрицей здесь не пройдешь. В пути надо общаться со всеми. Лишь тот, кто почувствует к вам доверие, поможет и подскажет, где и как раздобыть печати. Некоторые миссии потребуют от вас использования разработанной по-новому системы магических заклинаний. В других надо прятаться, шпионить за врагом. Вам надо будет использовать артефакты, защищать свою Цитадель и разрушать вражеские домены.

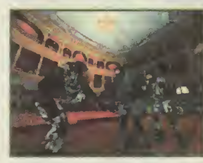
Но раздвоиться нельзя, и в то время, когда вы берете приступом вражескую цитадель, кто-то другой может заниматься вашей. Вот зачем нужен Citadel Editor. Чтобы надежно спрятать свои печати, полезно использовать ловушки, возводить стены и расставлять войска. Тогда в ваше отсутствие они самостоятельно смогли бы справиться с нападающими. Среди ловушек представлены Spear Trap и Tilting Stairway. Ter'angreal, согласно мифологии Джордана, это артефакты, которые могут использоваться в магических целях. Часть из них доступна только Aes Sedai. Другие доступны любому. Всего представлено сорок артефактов, служащих для нападения и защиты. Среди них Fireball, Reflect, Earth Tremor, Explosive Ward. Конечная цель игры – собрать все четыре печати и с их помощью либо раз и навсегда лишить Dark One надежды на возвращение, либо выпустить его. Выбор за тем, кто первым соберет печати.

В режиме одиночной игры вы следуете сюжетной линии, вашей героиней станет Elayna. Злодействовать здесь не дадут. Но в мультиплейере вы вправе выбрать любого из четырех основных персонажей и принять под командование Цитадель, которую в single-player'e можно было только захватить.

TOM CLANCY'S ROGUE SPEAR

Разработчик	Red Storm Entertainment
Издатель	Red Storm Entertainment
Выход	сентябрь 1999 г.
Жанр	action/tactic combat squad simulator

«Tom Clancy's Rainbow Six» вызвала большую заинтересованность у игроков. Потому ее разработчики принялись за продолжение. В основу положена идея объединения двух огромных, враждующих раньше террористических организаций. Их лидеры поняли незамысловатую истину, что на данном этапе выгоднее не враждовать, а сотрудничать. Потом, когда мир будет завоеван, можно решать, кто станет во главе этого сверхмощного преступного альянса.



Мутная кровавая волна терроризма захлестнула планету. Нет ни одного человека, который чувствовал бы себя в безопасности. Отправившись за газетой или в аптеку за аспирином, любой мог пополнить собой число заложников. Или подорваться на пластиковой мине, подложенной террористами в супермаркете. Такой угрозе нужно было противопоставить достойного противника. Вновь перед нами мир элитных наднациональных частей, будни лучшей из антитеррористических групп. Люди, которые подчиняются приказам засекреченных служб, но даже они пока не знают всей правды.

Сиквел включает восемнадцать новых миссий, которые проходят по шестнадцати разным локейшенам. Две миссии вы проходите по два раза. Первый раз – в режиме stealth, во второй переходите к открытым боевым действиям. Ваше подразделение очень мобильно, оно с легкостью перемещается по всему земному шару, как только поступает тревожный сигнал, будь то нью-йоркский Metropolitan Museum of Art, город в Косово, Дворец оперы в Праге, горы Кавказа, казино в Москве, A 747 Airliner.

Как и в первой части, миссии развиваются в согласии с закрученной сюжетной линией, грамотное построение которой гарантируется именем знаменитого писателя Тома Клэнси. Первоначально вы разрешаете локальные ситуации, выход из которых просматривается достаточно легко. Здесь есть начало, развитие, благополучный конец. Ваши задачи – спасти заложников, найти врага и обезвредить, обнаружить и уничтожить. Но шаг за шагом становится понятно, что нельзя прекратить дождь, отмахиваясь от отдельных капель. Каждая ниточка ведет вас в центр мирового заговора, и Rainbow Six – единственные, кто может противостоять ему.

Игрокам предложено испытать на своей собственной шкуре воздействие разнообразных новых погодных эффектов, включая дождь и снег. Они не оказывают кардинальных изменений на ход игры, однако позволяют использовать для героев костюмчики, подходящие к случаю (к примеру, обмундирование для работы в заснеженных горах).

Хотя «Rainbow Six» пользовался заслуженным успехом, без замечаний не обошлось. Потому разработчики учли все свои прежние просчеты и постарались устранить их в новой игре. Добавлены новые черты и характеристики, которые понравятся поклонникам сериала. Каждую миссию можно записать, а потом пересматривать ее и радоваться. Представлен обзор с перспективой любых оперативных действий команды. Введен новый режим «Overwatch». Теперь можно выборочно просматривать несколько «tactical windows», чтобы проконтролировать, чем там занимаются друзья-однополчане. В случае возникновения серьезных проблем и необходимости прямого вмешательства предусмотрена опция, включающая сразу же весь экран там, где возникли осложнения. Режим «Observer» позволяет наблюдать за действиями любого члена вашей команды.



Транспорту придается большее значение. Как известно, он может послужить для врага средством укрытия или передвижения. Шины, мотор, переднее стекло – все можно разбить, чтобы остановить террористов, не дать им укрыться или, что еще хуже, спастись от вашего преследования. Если ни один из ваших товарищей не имеет ка-

кого-либо срочно необходимого предмета (допустим, explosive door charges), высветите любого другого участника сценария, входящего в другой отряд, и дайте ему задание. Этот парнишка оставит свою команду и отправится по вашему поручению. Теперь вы сможете узнать сразу, что выполнили поставленное перед вами задание: скажем, как только плешивая голова какого-нибудь посла окажется в безопасности, тут же появится надпись «ambassador rescued». Шаг в сторону от реализма, зато играть станет проще.

Редактор миссий позволяет менять практически все, за исключением базовой геометрии и текстур. Причина такого ограничения заключается в осознанном нежелании разработчиков позволять игрокам по своей прихоти менять концепцию игры. Нанесенные огнестрельные раны и прочие увечья не просто снижают вашу активность, но ставят в прямую зависимость от того, куда вы ранены. Раны нижних конечностей затрудняют, а то и вообще прекращают ваши стремительные передвижения, превращая вас в нечто ползающее, прячущее тело в камнях. Рана рук замедляет перезарядку оружия, влияет на точность прицела.

Значительной переработке подверглось поведение команды. Разработчики устранили сам факт дурацкой толкотни ваших товарищей по оружию, их нелепую привычку «растопыриваться» позади вас, мешая проводить боевую операцию, или устраивать возню на лестницах. Более того, не будет провалов или мелькания ног и рук в стенах. Каждый член команды носит имя, указанное на карте обзора.

Движения и поведение персонажей стали реалистичнее. Это достигается тем, что используются четыреста новых motion-capture sequences (в с оригинальной игре было сто двадцать). По-другому смотрятся террористы. Они стали более индивидуальны, со своим типом поведения, а не в виде однолинейных кретинов. Они скучают, зевают, храпят, вертятся на стуле, сползают с него. Одним словом, представлена правда из жизни террористов. Искусственный интеллект полностью переделан, поскольку мир игры стал сложнее и реалистичнее, и сориентироваться в нем прежний AI уже бы не смог.

Снайперы еще больше интегрированы в игровой процесс. Вооружите их винтовкой калибром побольше, и они без труда пробьют легкую броню на противнике. Гранаты оставляют видимые следы разрушений, реально крушится мебель и многие другие предметы окружения. Исправлена графика, включая спецэффекты и освещение, добавлены новые предметы и оружие (бинокли, Heartbeat Sensor jamming devices и пр.). Можно самостоятельно выбрать тип амуниции. При передвижении ползком возможны два варианта. Гранаты и другие метательные орудия можно бросать как с правой, так и с левой руки.

Подвергся изменениям к лучшему и мультиплейер. Добавлена специальная опция «arm patch». Теперь команды могут изменить свою форму, чтобы была возможность различать их во время боя, чтобы своего не зашибить ненароком. Во время мультиплейерной игры можно оговорить тип оружия. К примеру, определить, что используются только пистолеты или шотганы. Наконец-то вы получите возможность обмениваться сообщениями, привязанными к горячим клавишам, так же, как делаете это в «Quake». Особенности стрельбы и прицеливания теперь точно «привязаны» к соответствующим типам оружия в соответствии с реальной жизнью.

ULTIMA ASCENSION

Разработчик	Origin
Издатель	Electronic Arts
Выход	октябрь 1999 г.
Жанр	RPG/adventure

В 1982 году девятнадцатилетним Ричардом Гэрриоттом была создана игра под названием «Ultima I: The First Age of Darkness». Заложенные в ней игровые принципы во многом стали основополагающими для ролевого жанра. «Ultima Ascension» рассчитана в равной степени как на тех, кто ностальгически ищет сходство с игрой начала восьмидесятых, так и на тех, кто ищет революционную новизну. Как и прежде, сюжет сконцентрирован вокруг одного героя – Аватара. Много раз посещал он волшебный мир Бриттании. Он стремится насадить в нем добродетель, избавить его от пороков. Доподлинно известно, что для Аватара это будет финальная серия. На каждый вопрос дается ответ, и каждый персонаж займет свое место в общей картине. В следующей игре мы будем играть уже за другого героя.



Аватар возвращается в Бриттанию после своего опасного путешествия («Ultima VIII»). За время его длительного отсутствия Гардиан, коварный и могущественный враг Аватара, сумел укрепить свои позиции. Мистические огненные колонны вырываются из-под земли, оставляя выжженную землю, глубокие кратеры, реки лавы, нарушая погодные условия. Процесс сопровождается поглощением магии, существующей на Земле. Колдовская энергия нужна колоннам, чтобы продолжать свой разрушительный путь. Поэтому, когда вы начинаете свой квест, запасов волшебства в мире остается очень мало, восстанавливается оно медленно.



По мере того, как игрок становится сильнее, он может регенерировать больше магии. Для этого необходимо дезактивировать огненные колонны.

В игре больше не будет партии. Есть три объяснения этому. Разработчики рассказывают, что для изображения многих персонажей потребовался бы слишком сильный компьютер, а в игровой процесс это не внесет ничего интересного.

Однако поклонники предыдущих частей опасаются, что Гэрриотт решился предать идеалы «Ultima», погнавшись за деньгами и силуэтом Лары Крофт. К тому же сам Гэрриотт время от времени сообщает пришедшим в панику фанатам, что в «Ascension» ролевых элементов почти не будет, главный герой умрет, а Бриттания разрушится. Для кого-то эти имена ничего не значат, а для многих – это личная трагедия. Несколько разработчиков принципиально ушли из команды Гэрриотта.

В качестве компенсации за отсутствие партии разработчики предоставляют возможность играть не за одного героя, а за одного из трех (в дополнение к главному – Аватару). Это Shamino, сам Lord British – то есть создатель игры Ричард Гэрриотт! – и Raven, пассия Аватара. Shamino, воплощенная добродетель, не захотел ждать, пока Аватар в очередной раз вернется в мир Бриттании, и погрузил себя в состояние стазиса. Лишь когда его друг вернется, очнется и Shamino. Вывести его из состояния стазиса – это один из первых ваших квестов. Однако Shamino не станет сопровождать вас.

Он отправится в собственное странствие, расследуя таинственное происшествие, приведшее к началу войны между Бриттанией и Moonglow. Однажды Бриттания послала к соседям корабль, которому не суждено было добраться до места назначения. Стороны принялись обвинять друг друга в морском разбое, дело закончилось вооруженным конфликтом. Shamino начинает следствие и встречает корабль-призрак. Вскоре обнаруживаются и останки судна. Shamino рассказывает Аватару, что послужило причиной войны, и теперь воюющие страны могут помириться.

Перемена персонажа будет иметь форму воспоминания. Первоначально вы выступаете в роли Аватара. Когда герой подойдет к берегу, то увидит плывущего Shamino. Shamino начинает рассказ о том, что с ним произошло, и с того момента, как он бросается в водоворот, вы начинаете играть за него. Каждый персонаж действует в свойственной ему манере. Для Shamino характерны быстрые движения – бег, прыжки, верчение и плавание. И тот уголок Бриттании, в котором предстоит ему действовать, представляет возможность вволю подвигаться. Не тот теперь стал Lord British. Он уже изрядно постарел. Бритиш относится к миру как к чему-то абстрактному и сознательно отгораживается от него. И странствие Бритиша есть в то же время путешествие в его внутренний мир, оно неторопливо и психологически гнетуще. Игра использует три системы волшебства. Первую можно назвать магией эфира (как мы помним, Аватар стал Титаном Эфира). Она основана на способностях героя, полученных в «Ultima VIII».

Основной чертой этого колдовства является самодостаточность – тут не нужны ни снадобья, ни артефакты. Иное дело – алхимия, второй тип магии. Ее действие основано на магических зельях. Последний тип волшебства – ритуалы. Для использования их придется специально разучивать, ведь немало квестов в игре нельзя без них разрешить. И, конечно, учтите необходимые при этом предметы – книги, свечи, тотемы.

В частности, чтобы вывести Shamino из состояния стазиса, необходимо прибегнуть к ритуалу. Система спеллов подверглась изменениям. В прежних вариантах было много заклинаний, по своему действию почти ничем друг от друга не отличавшихся. Это снижало интересность игры. Теперь заклинания не будут дублировать друг друга. Осталось много традиционных спеллов – защитные, атакующие на расстоянии, атакующие посредством прикосновения. Есть и кое-что необычное.

Поединки в игре будут иметь важное значение. Оружие поделено на несколько типов, столько же будет и навыков – отдельные для метательного оружия и луков, для коротких мечей и массивных двуручников.

В игре не будет побочных квестов. Любое из заданий, которое вы встретите, так или иначе влечет вас к финалу. Остается только выбор между дополнительными квестами; однако, какой бы вы ни выполнили, вскоре вас вернут на основную сюжетную дорогу. Существует много любителей покопаться в статистике персонажа. В новой «Ultima», увы, нам не дадут возможности радоваться каждому натренированному очку навыка.

Для большинства игроков гораздо удобнее наглядная демонстрация повышения возможностей.

Рост ваших умений будет более чем нагляден. Каждый тип оружия можно применять по-разному. Первоначально вам доступен базовый удар, не наносящий значительных повреждений. По мере роста навыка вы будете видеть, что Аватар бьет противника уже другим движением и снимает гораздо больше хитов.

UNREAL TOURNAMENT

Разработчик	**Epic MegaGames**
Издатель	**GT Interactive**
Выход	**сентябрь 1999 г.**
Жанр	**action/bot simulator**

Появление «Unreal Tournament» и его ближайшего конкурента – «Quake 3 Arena» – знаменует собой новую ступень в развитии сетевых игр. Все больше людей интересуются он-лайновыми играми, но не могут реализовать свое стремление из-за неустойчивого коннекта или полного его отсутствия. К тому же далеко не все хотят и умеют общаться с реальными оппонентами. Компьютер – свой, домашний, если плохо себя ведет, его можно отключить. А противники по сети норовят дразниться. Раньше разработчики не обращали внимания на эту часть аудитории, считая их ламерами, которые либо подтянутся ко всем остальным, либо не стоит о них и думать. Но Epic увидела в лице не-сетевиков потенциальных покупателей и создала новую концепцию псевдосетевой игры. Значительный шаг вперед был сделан уже в первой части «Unreal», которая дала возможность честным и лишенным стабильного Интернета людям притвориться, что играют по сети. Однако не обошлось и без огорчений, – ибо объявленная «кооперативная» игра в «Unreal» таковой на деле не являлась, лишая не-сетевиков наиболее интересного типа action-мультиплейера.

Идея «Unreal Tournament» была подсказана тем, что первый «Unreal» обладал слабо разработанной мультиплейерной частью – играть по сети было невозможно. Именно этот режим станет ведущим в «Tournament». Это игра, в которую легко играть даже новичкам. Режим тренировки ненавязчиво обучает основным принципам. Этому способствует замедленный темп, более прицельное оружие и т. п. Кроме тренировки, в «Unreal Tournament» представлены режимы novice, normal, hardcore и turbo. В последнем вы едва будете успевать проследить, как движутся ваши противники. Простое, легкодоступное меню позволит подобрать игровые параметры. Созданы новые модели врагов – у них уже не будут треугольные формы и грабли вместо рук.

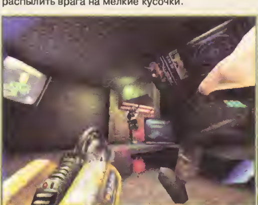
В начале игры перед вами раскрывается пролог, состоящий из двух уровней; далее же ваши приключения разворачиваются в самых разнообразных локейшенах – от футуристических до фэнтезийных. Шпили замков устремляются высоко в небеса, окруженные клубами плазменных облаков и освещенные электрическими разрядами молний. Древние галеоны испанцев взрезают океанские волны. Дизайнеры



уровней попытались составить список интерьеров, которые обычно встречаются в шутерах от первого лица, а затем далеко выйти за его пределы.

Когда для создания AI «Unreal» был приглашен Steve Polge, создатель знаменитого Reaperbot'a, стало ясно, что эти монстры сумеют думать почти как настоящие. Но даже Polge может превзойти себя. В «Unreal Tournament» вы больше не встретите ботов, в которых просто регулируется уровень сложности. Напротив, каждый бот представляет собой суррогат личности – есть умные и тупые боты. Novice Bot представляет собой слепок с начинающего игрока: он мало что умеет и предназначен для тренировок. Сложнее справиться с Learning Bot'ом. На первых порах он ничем не умнее, чем предыдущий, но обучается чрезвычайно быстро, осваивая вашу манеру ведения боя.

Подобные обещания мы слышали часто, но, когда они исходят от Steve'a Polge'a, к ним стоит прислушаться. Для тех же, у кого убийство в крови, предназначен Inhuman Bot – этот парень даже не пытается притворяться честным человечишкой. Он досконально знает уровень, детально изучил все виды оружия и особенности их применения, знаком с различными типами тактики и стратегии – одним словом, если вы побеждаете на уровне с десятью Inhuman Bot'ами, играть по сети с людьми для вас будет слишком скучно. Каков же мультиплейерный режим? Во-первых, это знаменитый Capture The Flag. Вы входите в одну из двух команд, каждая из которых обладает собственной базой. На базе расположен искомых флаг, и перед вами встает двойная задача: защитить свой флаг и захватить вражеский. Задача, которую поставил перед собой Polge, сложна – не каждый человек сумеет адекватно вести себя в условиях Capture The Flag. Для этого надо обладать не только реакцией, но и тактическим мышлением. Polge же обещает, что его боты справятся. Указывайте ботам, что они должны делать: идти в бой или принять обязанности вашего телохранителя. Разработана система многочисленных команд. При необходимости боты справятся и без вас. Это открывает новые, немыслимые ранее возможности сетевой игры. Сегодня, захотев поиграть в Capture The Flag, вы должны ждать, пока соберется достаточное число человек. Это приводит к созданию сплоченных профессиональных команд. Теперь же на сервере игра будет вестись постоянно, без перерывов – ее начинают восемь ботов, четыре на четыре, а как только человек захочет присоединиться, один из ботов уступит ему место. Capture The Flag не является единственным типом мультиплейерной командной игры в «Unreal Tournament». В Team Deathmatch вы являетесь частью команды, и вашей задачей становится не только перебить как можно больше противников, но и защитить членов своей команды. Игра Assault гораздо сложнее и по своему принципу похожа на привычного нам «Царя горы». К примеру, уровень представляет собой несущийся поезд, в котором засела одна команда. Другую высаживают с вертолета, и они попадают в хвост поезда. Теперь необходимо пробиться к головной части состава, чтобы остановить его. Существует и рад других оригинальный сценариев, например, в стиле «D-Day». Игра Domination обладает ярко выраженными чертами стратегии. По уровню разбросаны так называемые «точки контроля», и тот, кто удерживает такую точку, получает очки за определенный промежуток времени. Очевидная задача – отобрать у противника его точки контроля, но не отдать при этом собственные. Идея, кстати, взята из достаточно старой игры на египетскую тему – в тот раз реализация была неудачной, но мастера из Epic умеют ценить чужие наработки. Используйте навыки, полученные в первом «Unreal», поскольку большая часть оружия остается прежней. Однако все модели перерисованы заново и выглядят теперь намного приятнее. Повышен радиус дальности повреждения для explosive weapons, перезаписан звук выстрелов и взрывов. Арсенал дополнен четырьмя моделями. Особого внимания заслуживает Redeemer, имеющий огромный радиус действия. Он снабжен ядерной боеголовкой. В первом режиме стрельбы вы просто выпускаете ракету в цель; во втором можно осуществлять контроль за ее полетом посредством камеры. Вы даже сумеете облететь весь уровень, осматривая его «глазами» ракеты, а противник воспользуется вашей беспомощностью и подкрадется поближе, пока вы управляете снарядом. Impact Hammer состоит из двух пустых вакуумных отсеков. Он действует по принципу обычного духового ружья; однако сила, с которой он поражает противника, в тысячи раз выше. Этот тип оружия предназначен только для ближнего боя, но если вы попадете из него в противника, тому уже ничто не поможет. Альтернативный режим для Impact Hammer'a позволяет распылить врага на мелкие кусочки.



Система брони в игре остается прежней, однако защитные костюмы также перерисованы. В панель состояния добавлена важная деталь: «кукла персонажа», ваше схематичное двухмерное изображение, на которое «надеваются» детали брони, и вы с одного взгляда определяете, чем защищены в данный момент. Если же вы осилите «Tournament» слишком быстро, к тому времени будет готова «Unreal II».

Денис Чекалов

Невероятная сложность немного портит процесс игры, но сам замысел и его реализация грандиозны

Разработчик:	Fox Interactive
Издатель:	Fox Interactive
Выход:	май 1999 г.
Жанр:	3D-action
Требования:	P-233, 32 Мб, 3Dfx

Графика:	★★★★★★★★★★
Звук:	★★★★★★★★★★
Играбельность:	★★★★★★★★★★

8.7



ALIENS VERSUS PREDATOR

COLONIAL MARINE

Страх. Он сворачивался кольцами, переливаясь всеми оттенками стального цвета. Рождался в сознании обреченного человека, усыпленного временным затишьем. Резкий вой сирены вспорол затаившуюся тишину, но он не смог убить Страх, рожденный во сне и живущий ныне в реальности.

Weyland-Yutani Bioweapons Research Facility. Прошло 10 лет с тех пор, как случилось то достопамятное происшествие в испытательном блоке огромного комплекса. Оно получило название – Hadley Hope.

DERELICT

Не самое лучшее ваше пробуждение. Несколько секунд, чтобы стряхнуть остатки сна и проверить автомат. Все в боевой готовности. Встревоженный голос сообщит о начавшейся эвакуации. Красные огни аварийного освещения на мгновение освещают комнату, после чего она погружается в беспросветный мрак. Хорошо еще, что вас снабдили прибором ночного видения, а то даже в своем отсеке дверь нельзя найти. Бегом отсюда, мало ли что случилось – это может быть опасно для жизни. Пробежав пару поворотов, вы окажетесь у двери с зеленой табличкой «EXIT». Она откроется только в том случае, если вы разобьете стекло в выключателе и опустите вниз рубильник. Тяжелые створки пришли в движение. С тихим угрожающим скрипом они откроют темную пасть и поглотят ваше тело. Узкий коридор приведет вас в небольшой зал непонятного назначения. Спрыгните вниз и найдите кнопку, открывающую дверь. Она находится по другую сторону колонны, поэтому не удивляйтесь, что дверь перед вами остается закрытой.

Ваш командир, судя по всему, находящийся где-то в безопасном месте, будет беспрерывно давать советы и ценные указания: куда пойти, что сделать. Слушайте внимательно начальство – хоть оно и выражается некультурно, но говорит дело. В данном случае Главный пошлет вас в Инкубатор. Яйца Чужих стерилизованы, поэтому опасаться нечего. Спуститесь по лестнице вниз к двери с надписью «Выход», и оттуда будет рукой подать до огромного зала с фантастической изогнутой трубой, изредка показывающей свои очертания в темноте. Включите прибор ночного видения и идите вдоль нее до тех пор, пока не найдете движущуюся платформу, которая в мгновение ока доставит вас на самый верх.

Неприятные новости: оттуда сообщили, что вы здесь не один, что-то страшное движется с огромной скоростью вам навстречу. Запомните, с этого момента вы – жертва. Уже запищал всполошенный радар. Оно близко, будьте готовы. Кошмар из сна мчится на вас из красного марева! Пальцы в испуге нажимают на спуск автомата, и вот поверженное существо лежит на полу в агонии, разбрызгивая вокруг кислоту, которая разъедает пол и стены. Все, затихло. Идем дальше. Используйте лифт, чтобы подняться на второй ярус, где-то здесь будет вход в туннель.



Следите за сканером движения – Чужие с одинаковой ловкостью двигаются как по полу, так и по потолку, поэтому не доверяйте только глазам: слух и сканер надежнее будут. По коридору бегите, никуда не сворачивая (слева будет зал, там внизу можно найти патроны). В конце концов вы найдете цилиндрическую комнату с огромным искрящимся столбом посередине. Вам нужно будет перейти на другую сторону и продолжить движение по прямой. Вскоре вы остановитесь на развилке. Повернуть надо направо, ибо там спрятан рубильник, открывающий главную дверь – скорее всего ту, которая ведет от этого кошмара подальше. Но до нее надо еще дойти в «собранном» состоянии, а это ох как нелегко! Вернитесь немного назад, до зала с огромной трубой (туда можно



спуститься на лифтовой платформе). В самом низу отыщите небольшой бугорок у стенки, своего рода насыпь. Возле нее откроется дверь, через нее вы выйдете на основной испытательный полигон, где находится огромный артефакт Чужих – что-то вроде космического корабля. Зайдите осторожно туда – все-таки вы в самом логове врага. Сразу поворачивайте налево, там найдете лифт (в 60-х в Америке на таких белье в прачечную опускали). Спуститесь в самые недра корабля. Прямо по центру будет замершая в вечном каменном сне фигура гигантского инопланетянина. Отстрелив головы парочке Чужих, пройдитесь вдоль стены, там будет незаметный туннель. Еще немного, и вы почти на свободе.

COLONY

Будете ли вы довольны полученной свободой? Можете считать, что наконец-то вырвались из первого круга Ада, правда, попали не в Чистилище, а во второй, более страшный круг. Тяжелая круглая дверь медленно откинулась в сторону. А не страшно выходить? Добрый голос командира успокаивает, вот сейчас он дает очередную задачу: включить питание комплекса. Следующие приказы дадут на месте. Вперед.

Выйдя из здания (сначала перестреляйте всех Ксеноморфов, а потом выходите на открытое пространство), поверните направо и идите между домами. Приметьте огромные ворота, их придется открывать, но это позже; сейчас продолжайте движение, пока не попадете в туннель первого уровня. Включайте прибор ночного видения и аккуратно идите вперед, сворачивать не надо. Здесь вас ждут. В общем, доживите до конце туннеля, а там разбейте стекло и прыгайте в генераторную. Четыре рубильника – это все, что вам нужно. Когда последний контакт замкнется, загорятся лампочки, станет немного светлее, но на шум сбежится вся нечисть с этого уровня, поэтому будьте готовы отразить атаку с трех сторон.

Чтобы убивать стало легче, поднимитесь на второй этаж при помощи лифта и протиснитесь в маленькую дырочку. Smartgun лежит точно в центре. Хороший пулемет: обладает невысокой пробивной силой, но сам наводится, чем заметно облегчает задачу попадания в бегущую цель. Поступило новое задание – выбраться отсюда и найти главное здание, где на третьем уровне будет код доступа к замку центральных ворот. Сделаем так: выходите быстро наружу. Теперь бегом к Северным воротам. Как только вы окажетесь рядом с ними, раздастся странный звук, будто что-то подняли вверх на цепях. Попробуйте открыть эту дверь: слева опустите рубильник и заходите внутрь.

Поверните направо, здесь придется протиснуться через парочку отверстий, и так до тех пор, пока не попадете на перекресток, залитый по колено водой. Вот теперь садитесь на лифт и поднимайтесь прямиком на третий этаж. Вроде Чужих нет, спокойно поворачивайте направо. Вот и Главная лаборатория, как раз то, что нам сейчас нужно. За левой дверью активизируйте пять генераторов, опустив пять рубильников по стенам. Заработавшее радио выдаст новую информацию – найти главного инженера живым или мертвым. У него есть карточка доступа к центральным воротам. Его приблизительное местоположение – Медицинская лаборатория на втором уровне. Напротив лифта, на котором вы сюда доехали, есть лестницы, вот по ним вы и сможете спуститься на второй этаж. У самого входа в лабораторию вы найдете оброненный кем-то огнемет. Он хорошо действует против Чужих, но есть большая опасность поджечь самого себя. Найдите вход в другой сектор лаборатории (где огромная дыра перед дверью).

Не заходя туда, попытайтесь перестрелять всех Фэйсхангеров, мелких тварей, так и норовящих прыгнуть вам на лицо. Когда путь будет свободен, заходите туда. Конечно, главный инженер не смог дожить до вашего прихода и поэтому оставил карточку доступа свободно лежать на полу. Подняв ее, вернитесь на первый этаж (к дырке, из которой выпали), при помощи трех труб запрыгните туда обратно, а там и до поверхности недалеко.

Вернувшись к Центральным воротам, примените добытую с таким трудом карточку и выходите наружу, где вас уже ждут новые поступления врагов. Пройдя через весь овраг, вы окажетесь прямо перед машиной APC, которая быстро доставит ваше израненное тело на новое место.

INVASION

Weyland-Yotami Atmosphere Processor

Уверяю вас, здесь легче не будет. Первое задание – выключить охлаждающую систему – уже практически невыполнимо для обычного человека, но... можно попытаться. Для того чтобы выключить ее, нужно будет повернуть последовательно пять огромных вентилей, разбросанных по всему зданию.



Итак, поднимайтесь вверх по лестнице. Боже мой, кровь Хищника на полу! Лучше с этим созданием в ближайшее время не встречаться, ибо встреча чаще всего оказывается последней в вашей жизни. Будем надеяться... Еще раз поднимитесь наверх, прямо за дверью вы найдете вход в красного цвета извилистый коридор. Он заканчивается в небольшом зале с желтой подсветкой. Зайдите в единственную

Страх. Он сворачивался кольцами, переливаясь всеми оттенками стального цвета. Рождался в сознании обреченного человека, усыпленного временным затишьем. Резкий вой сирены вспорол затаившуюся тишину, но он не смог убить Страх, рожденный во сне и живущий ныне в реальности.

дверь и сразу поворачивайте направо. Перед вами будет немного закругленная лестница, к которой постоянно прибывают все новые партии Чужих. Поэтому, не теряя понапрасну времени, взбирайтесь наверх и за дверью поворачивайте первый кран, останавливающий вентилятор. Отлично, будем искать остальные четыре. Такое ощущение, что становится жарче...

Вернитесь немного назад, к развилке, и поверните уже налево. Выйдете к новым местам. Никуда не поднимаясь, поверните сразу за дверью направо и спрыгните вниз. Слева от вас на стене будет висеть еще один маленький краник. Перед тем как его повернуть, внимательно оглядитесь вокруг, пока не увидите красную дверь этажом выше. Рассчитайте путь (опустится платформа, когда повернете краник), а после активизируйте замки секретной платформы. Быстрее вперед, может быть, успеете проскользнуть между захлопывающимися створками! А если нет, то и не надо, продолжим наш путь. На большой платформе спуститесь вниз, но будьте осторожнее с маленькими «прилипалами». Расправившись с врагами, нырните в красный коридор, который проведет вас в небольшую комнатку с двумя баками. На одном из них надо повернуть кран, тогда откроется некая важная дверь.

Когда отыщете комнату с тремя огромными баллонами, увенчанными огромными кранами, поднимитесь на лифте наверх. На перекрестке поверните налево. Здесь вас предупредят, что вы находитесь возле комнаты управления. Как раз в ней и находится второй вентиль. Осталось две штуки (под лестницей лежит бронежилет, проверьте). Выйдите в коридор с небольшими каютами и поверните на развилке направо. Там же увидите небольшую красную дверь у самого потолка. Посмотрите вверх: видите балку с желтыми мигающими фонарями? Сделайте один выстрел, и тяжелая плита рухнет вниз. Аккуратно пройдите по узкой лесенке, пробегающие мимо Чужие попытаются скинуть вас, но вы не поддавайтесь. В самом конце увидите два последних вентиля. Как только повернете их, бегите на исходную позицию, т. е. к упавшей плите. За поворотом есть большая дверь, раньше освещенная красной лампочкой. Нам к ней. Ага! Зажегшийся зеленый свет неоднозначно намекает на возможность прохождения сквозь нее. Попробуем... Вот мы и оказались на взлетной площадке, с минуты на минуту подлетит спасательный корабль. Отстрелив головы последним Чужим, заходите на борт спасателя по услужливо поданному трапу.



ORBIT

Вы почти дома. Но сюда во время вашего отсутствия пробралась вся эта инопланетная нечисть. Настало время провести уборку. Зайдите в барокамеру, там вам сравняют внутреннее давление с корабельным, заодно проверят на загрязнение. Когда эта малоприятная процедура закончится, вы получите свободный доступ к основным комплексам орбитального судна. Справа в окне болтается еще один корабль, вот как раз на нем и сидит ваше начальство. Хорошо устроились! Пока вы тут рискуете каждую секунду, они спокойно там чаи гоняют. Погодите... Неизвестный корабль причудливой формы внезапно вынырнул из черноты космоса и атаковал командирский крейсер. После первого же выстрела отломился стыковочный блок, соседний корабль беспомощно завертелся вокруг своей оси. Надеюсь, никто не пострадал.

На противоположной от окна стене поверните небольшой рычаг, открывающий огромную дверь. С первых же шагов вас атакует Хищник. Пренеприятная встреча. Три раза она заканчивалась моей преждевременной смертью. Но и Хищник не бессмертен, в конце концов он истек зеленой кровушкой, предварительно получив несколько килограммов свинца. Идите дальше, на первой развилке поверните прямо, тогда вам достанется оброненное кем-то оружие и аптечки. Когда подберете все, вернитесь немного назад и шагайте по нехоженому коридору. Там вы должны будете спуститься по лестнице. Начинается самое интересное. Вы попали в жилые отсеки корабля, которые набиты до краев оружием и противником. Маленькие каютки служат идеальным местом для внезапного нападения откуда-нибудь сверху или из-за угла. Особенно это дело любят маленькие Фэйсхангерры. Задерживать-



ся здесь особо не будем, кроме проблем, тут ничего нет.

Пройдя весь жилой отсек насквозь, вы выйдете в небольшую комнату, где командир, очевидно, не пострадавший во время атаки, посоветует, как можно быстрее добраться до единственной спасательной капсулы.

Но не все так просто: перед отступлением офицеры корабля решили привести в действие новую защитную систему, основанную на лазерной технологии отслеживания противника и дальнейшего его уничтожения. Поблагодарите доброе начальство и быстро бегите наверх, где вас ожидает платформа. Поднявшись еще раз наверх, вы попадете в космическую оранжерею, где раньше выращивалось питание для солдат. Не останавливаясь ни на секунду, бегите через весь огород, там в самом конце будет дверь, ведущая к спасательным шлюпкам. Прыгайте в красное отверстие и смотрите свой счет.

TYRARGO
Biocontainment system sabotaged

Здесь одни Чужие. Из представителей земной расы вы – единственный экземпляр, и не ждите пощады: таких, как вы, тут не любят. Выходите на небольшую грузовую площадку. Да здесь было настоящее побоище! Ящики разбросаны по полу в беспорядке, следы от выстрелов украшают все стены. Остался цел только небольшой робот, но он нам не нужен. Поднимитесь на смотровую площадку и нажмите там пару кнопочек, тогда откроется дверь в рубку управления. Пройдя полукруглый коридор, получите приказ как можно быстрее попасть в машинное отделение. Там никого сейчас нет, поэтому ищите вентиляционную решетку. Разбив ее выстрелом, проползайте в узкое отверстие. В конце зала (куда вы попадете через пару секунд) найдите дверь. За ней при помощи рычага активизируйте лифт и поднимайтесь наверх.

Дверь в главный реактор заперта, чтобы открыть ее, придется вам включить систему охлаждения. Если вы потратили много времени, выключая ее, то запуск произойдет намного быстрее. Идите по правому коридору, тогда в самом его конце вы наткнетесь на нужную кнопку. Вернитесь к запертой двери, она уже стала синего цвета. Вам туда... Бегите, ибо Чужие прибывают в невероятных количествах. Взлетев на лифте наверх, вы попадете еще в один зал с ракетами. Убив двух самых злостных врагов, нажмите кнопку на возвышении и бегите быстрее в двери ангара. Нажав кнопочку, вызывающую еще один лифт, вернитесь чуть-чуть назад и спускайтесь в главный ангар на грузовой платформе.

HANGAR
Tyrargo Hangar Deck

Последний уровень, состоящий из одного большого зала и предбанника. В нем вы приготовитесь к финальной битве. Противником будет «свиноматка» Чужих. Огромное создание с пуленепробиваемой кожей и смертельным хвостом. Справиться с ним будет практически невозможно. К тому же вы все время будете проваливаться в канализационные стоки. Стрелять советую монстру в шею или в ноги, так хоть шансы на попадание и уменьшаются, но растет убойная сила. Мне так показалось. И будьте внимательны: главный Чужой неплохо бросается ящиками, поэтому, бегая от него кругами, постарайтесь расстрелять их во избежание несчастного случая. Использовав все патроны, вы все-таки сбросите Чужого в открытый космос. Все закончилось. Или нет?..

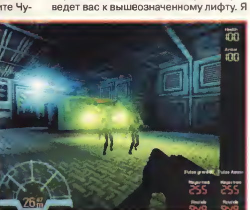
Уважаемый игрок, если вы прошли все основные уровни на максимальной сложности, вам в качестве приза дадут дополнительные уровни для прохождения. Так что дерзайте, проходите и мучайтесь, секретные уровни того стоят.

BONUS 1: TEMPLE

Разработчики решили дать вам шанс попробовать пройти несколько уровней из «Aliens» и «Predator», тем самым позволяя до конца прочувствовать всех персонажей. Первый бонус является начальной картой Чужого, т. е. вам придется от его конца пройти до того места, где «рождается» Alien. Для того, кто уже закончил с Чужим, проходить уровень будет немного легче. Чтобы было удобнее перемещаться по Храму пришельцев, вас снабдят реактивным ранцем – джэтпэком, с помощью которого вы свободно сможете взлетать под потолок и медленно опускаться вниз. Проблема с перемещением решена, поэтому приступим к уровню. Никаких особенных загадок здесь нет, упор сделан на количество врагов и их постоянную регенерацию.

Задача такова – сбежать отсюда как можно скорее. Для начала осмотритесь и привыкните к состоянию свободного парения. После найдите ячейку зеленого цвета, она под самым потолком. Когда подлетите к ней поближе, вы увидите темный туннель, ведущий в неизвестность. Включив прибор ночного видения, пробегите по нему как можно быстрее, это может спасти вам жизнь. В конце концов вы попадете в зал невероятных размеров с огромной статуей посередине. Слава Богу, что она не сможет ожить, тут бы никакая ракетница не помогла. Откуда-то доносится биение сердца – или вашего, или чужого. Не будем сейчас разбираться, лучше пойдем вперед, точнее, вниз, где есть небольшой лаз. По нему, пройдя немного, поднимитесь на джэтпэке снова на самый верх, после – налево. Еще одно инопланетное чудо – зал с огромными кристаллами-стержнями. Отыщите лифт; он поднимет вас наверх, где вы пойдете по следам своего предшественника (по кровавым пятна на полу).

Много крови потерял, бедняга. Ничего, отомстим за него, но это позже, а сейчас прыгайте в дырку, где висит маленький плакатик «Caution». Там, на подвесном мосту, нажмите небольшую кнопку, которая активизирует лифт неподалеку. После этого по лестнице доберитесь до лестницы, которая и приведет вас к вышеозначенному лифту. Я



думаю, вас не затруднит уничтожить четыре подстанции, только держитесь от них подальше, когда они будут взрываться. Кстати, насладитесь зрелищем сжигаемых заживо в лаборатории Чужих. Для этого нажмите по кнопке у каждой из камер. Через несколько минут вы попадете в зал, по бокам которого будут проходы с надписями «Guard». Войдите в каждый из них и в самом конце коридора у провала разбейте выстрелом огромный дисплей с



непонятными значками и цифрами. После того, как вы уничтожите все четыре монитора, вам сообщат об открытии люка. Вернитесь к центральному лифту, на котором вы сюда приехали, и взлетите наверх. Преодолев небольшое препятствие, вы окажетесь в самом сердце Храма. Проведя пару минут в блужданиях по извилистым коридорам, вы попадете в центральный зал, который и является конечной целью.

BONUS 2: VAULTS

Миссия на время. Ужас, а не задание: врагов не так-то много, но они всеми силами пытаются задержать вас. Потратил я на прохождение уйму времени, но задание было интересным, поэтому попробуйте и вы. Два совета: избегайте стычек с Чужими (это на первых порах) и не читайте задание в начале миссии, не увлекайтесь рассматриванием пейзажей. В общем, экономьте время, его очень мало. Приказ таков: уничтожить четыре бака с токсичными отходами. Дело в том, что системы корабля запрограммированы на самоуничтожение. И предотвратить катастрофу может только уничтожение этих самых баков. Хотите новость? Вы будете на корабле не одиноки (Чужих я уже за мебель считаю и про них не говорю). Видимо, для обострения ситуации вам дадут в «помощники» Хищника, который будет находиться где-то рядом с предметом вашего поиска. Приступим непосредственно к прохождению.

Вперед бегом из комнаты, сметая Чужих и прочих гадов. Когда выберетесь в главный коридор, посмотрите на пол, там увидите щедро разлитую кровь Хищника. Бегите по следу, нигде не останавливаясь, у вас есть только одна минута. Полоса ярко-зеленой крови приведет вас в небольшую круглую комнату с терминалом в центре. Сразу поворачивайте направо и проникайте через дверь в другую комнату, где и затаился обещанный Хищник. Пока он соображает, что случилось, расстреляйте, желательно издалека, два бака с радиационной символикой на боку, после чего (если выживете) забегите в правую комнатушку и разберитесь с оставшимися цистернами. Таймер отключен, теперь можно спокойно разобраться с Хищником (если слово «спокойно» вообще применимо к этому процессу). Пока нашпигованный свинцом инопланетянин будет загибаться, выйдите из комнаты, чтобы вас не задело финальным взрывом. Рев побежденного Хищника возвестит об окончании уровня.

BONUS 3: FERARCO

Что нас ждет здесь? Так, генераторы вышли из строя, а это грозит полным уничтожением станции. Если вам еще не надоело спасать все и вся, берите джэтпэк и приступайте к работе. Не забудьте после потребовать молоко за вредность. Все-таки имеете дело с кислотой...

Как только вы дойдете до лифта, генераторы отключаться окончательно и свет погаснет на всем этаже. Включайте прибор ночного видения и приступайте к полному и безотходному уничтожению всех Чужих. Поднявшись при помощи джэтпэка вверх по шахте неработающего лифта, пройдитесь по темной комнате. Там, где на полу будет возвышение, разбейте стекло и проникните в зал. В противоположном конце помещения огромная бочка заклинила дверь. Судя по всему, она не пустая, а с горючим. Ей же хуже: отойдите подальше и выстрелите в нее. Сильный взрыв раскурочит дверь, а вам только этого и надо было. В новой комнате стоят такие же бочки, пошлите их к первой и шагайте прямо в главную генераторную. Взлетайте под потолок, там вы отыщете туннель, в конце которого будет небольшой лаз. Погуляв по вентиляционным шахтам, вы попадете в зал номер два (это будет на стенке написано). По кругу двигайтесь вперед, в конце концов слева от вас будет небольшое оконце. Разбив его, вы попадете в новые помещения, ранее не доступные из-за закрытых дверей.

В этой комнате поверните рубильник на задней стенке: лампочки под потолком, помигав, придут в себя и загорятся, освещая все вокруг мягким рассеянным светом. Все равно ничего не видно. Нам надо в столовую, это такое круглое помещение с большим столом посередине. Не обращая внимания на дырку в потолке, пройдите немного вперед и где-то на задних полках найдите карточку доступа в секретные помещения. После этого найдите лестницу, соединяющую все три этажа; там будет комната с центральным компьютером, а рядом – дверь, которая приведет к Mother module. Применив найденную ранее карточку, вы попадете в святая святых корабля. Переходим к следующему заданию.

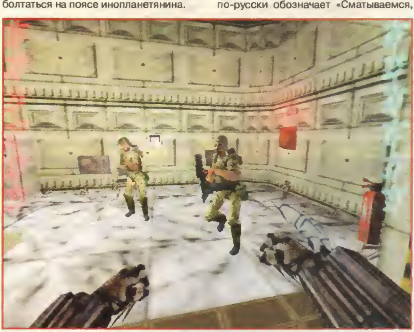
BONUS 4: WATERFALL

До «дембеля» осталось две миссии. Не так уж много, но они последние, а значит, самые сложные. Уровень под кодовым названием «Водопад» – это первая карта для Хищника. Соответственно, и задача будет – отыскать Хищника, попутно уничтожая все, что движется. Кстати, вам будут очень помогать станковые пулеметы, установленные в некоторых стратегически важных точках, и соратники по борьбе с инопланетной гадостью – десантники. Учтите, что уровень начинается с



мгновенной атаки, поэтому будьте готовы к значительной потере здоровья.

Нажав кнопку, спуститесь вниз, там пройдите по закрученной лестнице. В конце этого долгого пути вы обретете самое убийственное оружие в игре, против которого броня Чужого – это тонкая бумага. Миниган (Minigun) – огромное тяжелое оружие, правда, немного медлительное из-за того, что перед каждым выстрелом вам придется раскрутить стволы. Но, я скажу, оно того стоит. Найдите зал со шлагбаумом и табличкой с номером два. Здесь вы не заплутаете, потому что дверь только одна. Главная проблема – дойти до нее живым. Если все получилось, вы попадете в первый отсек, а там по мостам недалеко и до того места, где на полу разлита вода (берегитесь Фэйсхангеров, их тут слишком много). Нажмите у дверей кнопочку. Лучше будет, если вы хорошо перед этим вооружитесь, потому что открывшаяся внизу дверь откроет доступ к вашему телу полчищам Чужих. В новом помещении, в самом низу, вы найдете ракетницу, но нам надо направо и наверх. Как только вы доберетесь до нужного места, объявят общую тревогу. На базу прибыл Хищник, сезон охоты открылся, можно начинать... Только не станьте жертвой, а то ваш череп будет красивым трофеем болтаться на поясе инопланетянина.



BONUS 5: GETAWAY

Еще не надоело? Осталось совсем немного. Начинается уровень в небольшой комнате, слегка напоминающей лабораторию. Смысл задания прост, как никогда – убежать подальше от этого ада, получить пенсию и осесть где-нибудь в маленьком городке на краю мира, чтобы навсегда забыть кошмар сражений. Мечты, мечты... Я заметил, что во всех фильмах про войну умирают те, кто заранее планирует свою жизнь, поэтому не будем рассуждать и пускать нюни. Будем сражаться за мир во всем мире.

Разбивая огромные стекла (в миру они называются французскими окнами), пройдите насквозь через всю лабораторию. Минуя комнат шесть, вы попадете в самую последнюю, красного цвета. Там не поленитесь взлететь наверх, где вас ожидает вентиляционная шахта (я думаю, вы уже привыкли к этому). Под неработающим вентилятором вы найдете туннель с предупреждающей табличкой: «Не влезать – убьет». Посетив все комнаты (они под номерами), отстрелите защитные кожухи на электродах, полосатые такие. После нанесения значительного ущерба государственным инфраструктурам вернитесь на исходную позицию и пройдите в туннель, охраняемый пулеметом на треноге.

Настала пора разобраться с одним из охранников Королевы, огромным монстром красного цвета. Он потребует к себе много внимания, советую не обделять его им, а то он расстроится. После его кончины выходите из этого зала наружу. Через несколько шагов вы попадете в коридор с большими воротами, над ними надпись «Getaway», что по-русски обозначает «Сматываемся, убегаем, уходим». Предупреждение: в самом низу (примените для плавного спуска джэтпэк) вас поджидает робот, некий симбиоз Чужого и терминатора. Как вы его победите, я не знаю... После победы еще два раза спуститесь по шахтам лифтов вниз. Наконец попадете в огромный зал, где работает механизм, напоминающий кран. Совсем забыл: тут лежит Grenade launcher – полезная вещь. Спуститесь в самый низ, там через решетки и туннели вы проникнете в очередной зал, где находится долгожданный провал в ангар. За солдата вы прошли все, что только было можно, поздравляю. Не показалось ли вам, что разработчики немного переборщили со сложностью?

PREDATOR

Пришельцы сильны, спору нет,
но у нас в противовес им есть сила духа
и безудержное стремление выжить.
Герберт Уэллс, «Война миров»

Вы – самое жестокое и отважное создание во всей Галактике. Древнейшая цивилизация в течение тысячелетий совершенствовала методы уничтожения всего живого. В конце концов единственным развлечением стала охота, причем эти создания не ограничивали себя собственной планетой, они бороздили вселенную в поисках новых жертв; в качестве трофея охотники забирали черепа убитых. Вскоре они потеряли азарт, и охота стала их обыденным занятием. За это их назвали Хищниками.



WATERFALL

Entrance to Wayland-Yutai «Area 52» installation

Первая жертва даже не успела вскрикнуть – заряд энергии из наплечной пушки разнес тело несчастного на тысячу кусков. Хорошо, что солдаты, разгуливающие внизу, ничего не заметили. Надо этим воспользоваться: включите вид, позволяющий засекать солдат и наплечную энергетическую пушку. Помните, что все это отнимает много энергии, поэтому постарайтесь экономнее пользоваться техническими приспособлениями, ведь подзарядка встречается не так часто, как бы этого хотелось. Расстреляв солдат внизу, спуститесь по лестнице и нажмите кнопку на столбике. Вам сообщат, что где-то открылась дверь. В туннель не заходите пока, а то солдаты поднимут тревогу и вам не поздоровится.

Вернитесь наверх к тому месту, откуда вы начали, и прыгните на небольшой уступ справа. Хищник очень хоро-

шо прыгает в длину, поэтому проблем с «полетами», думаю, не возникнет. Еще один прыжок, и вы окажетесь перед стальной дверью, которая не замедлит открыться и явить на свет божий парочку отлично вооруженных солдат. Кто быстрее выстрелит, тот и победит; сейчас лучше пользоваться ружьем. Учтите, что при выстреле вы теряете невидимость. Пройдя по коридору вниз, вы попадете во вторую зону проходной. Слева от вас будут ящики непонятного назначения. Если прыгнуть туда, вы найдете в самом конце «аккумулятор» для ваших батареек. После подзарядки спуститесь в самый низ и заходите в коридор. На распутье вас встретят свинцом и криками; думаю, что вы отобьетесь от надоедливых солдат, постоянно подбегающих сзади. Не медля, спуститесь вниз и нажмите там небольшую кнопочку, открывающую, судя по всему, еще какую-то далекую дверь. Интересно, кому пришла в голову мысль расположить дверной замок в ста метрах от самой двери? Исполнив ритуал Нажатия, вернитесь на перекресток и идите по нехоженой дорожке, новые порции пушечного мяса уже доставлены и отпущены вам на растерзание. В одной из комнат весь пол затоплен водой, видимо, кто-то забыл



закрутить краны в ванной комнате. Нажмите очередную кнопочку и выходите через открывшуюся дверь, лучше невидимым – во избежание попадания и быстрой смерти. Подвесные мосты приведут вас в зал под номером один. Здесь задерживаться не будем, пройдите мимо поднимающегося шлагбаума и заходите в единственную дверь. Коридор ведет во второй зал. Осторожнее: солдаты начеку и уже ждут вашего прихода. После их смерти двигайтесь вперед в третий зал. Все они как две капли воды похожи друг на друга, но третий ведет к водопаду. Струи воды с ужасным грохотом перемалывают острые камни внизу, мелкая пыль переливается на солнце всеми цветами радуги. Вот бы прыгнуть туда и забыть обо всем! Чтобы мягкая вода укутала ваше тело и сохранила его в бурном движении... Эх, к сожалению, это всего лишь мечты, а нам надо охотиться, убивать и сохранять честь клана. Поэтому вызывайте лифт и поднимайтесь наверх. Солдат, охраняющий ворота, не успеет оказать вам достойного сопротивления и умрет с железным штырем в горле. А вы шагайте дальше.

AREA 52

Xenobiological Research Installation

Пройдите через шлюзовую камеру и приготовьтесь к бою. В комнате слева на вас нападут два солдата. Попробуйте сначала выманить их в коридор, а потом уже застрелить. Отключите противно визжащую сирену и вскройте настенный ящик. За ним спрятан заряд. После сворачивайте направо и заходите в огромный лифт.

Вот тут начинается настоящая охота. Найти управление подъемным мостом – вот первостепенная задача. Без него вы не сможете проникнуть в главные отсеки базы. Внизу поверните на повороте направо, на стене, если приглядеться, увидите решетку, прикрывающую вентиляцию. Разбейте ее лезвиями и тихо прокрадитесь до самого конца. Когда вылезете наружу, отряхните пыль и спускайтесь на лифте вниз. В одной из комнат найдите рубильник от механизма моста. Замкнув цепь, вы опустите его, после чего запрыгнуть на мост не составит никакой сложности.

Как только приземлитесь на него, поверните налево, т. е. в обратную сторону от открытой двери. Дальше спускайтесь вниз. Будьте внимательны: на одном из этажей будет дверь, отличительная особенность которой – наличие труб и пара. Перебейте всех охранников, и лучше сделать это быстро, а то они в момент поджарят вас из огнемета. После изъятия трофеев спуститесь вниз и подберите карточку доступа в секретные зоны. Ее охраняет солдат, вооруженный ракетницей; достаточно одного попадания в вас, чтобы голова и руки попрощались с телом. В общем, будьте осторожнее. Вернитесь назад на лестницу и спускайтесь в самый низ, к последней двери. Как только вы войдете в помещение, офицер объявит тревогу и эвакуацию и перекроет все двери. Чтобы выбраться оттуда, идите налево, проверяя все замки на дверях. Какая-то из них окажется открытой, а за ней притаился знакомый нам всем рычаг, который, я думаю, вы не замедлите дернуть. Тем самым вы получаете доступ на третий уровень. Достижение хорошее. Побродите немного по пустынным коридорам, пока не найдете кухню; кушать и готовить сейчас не будем, лучше найдите жалюзи на стене и разбейте их наручными лезвиями. Таким образом вы попадете в библиотеку, а там уж недалеко и до прачечной. Как же выбраться отсюда? Осмотритесь внимательно: может, разбить пару ящиков? Так и есть – за теми, что стоят в углу, обнаружился небольшой лаз. Согнувшись, вы сможете проползти на карачках метров десять. Еще одна решетка, будем лезть. Наконец-то выбрались, можно ноги размять, но враги, не дав опомниться, нападут на вас, бедняги. Раскромсав их, заходите в свой корабль и улетайте на следующее задание.

VAULTS

Storage facility

Внутри своего корабля вы нашли энергетический пистолет и специальный метательный диск. Первое оружие не очень хорошее – слабый выстрел и небольшая дальность, а вот о втором следует рассказать поподробнее. Спе-



циальное устройство, прикрепляемое на руку, позволяет метать остро заточенный металлический диск на большое расстояние, причем, рикошетя от стен, он сохраняет начальную скорость. При некоторой сноровке он возвращается, как бумеранг, обратно в пусковое устройство. Если вдруг диск застрял в стене, вы можете вызвать его обратно, но это будет стоить немного драгоценной энергии. Особенно хорош этот диск в небольших замкнутых пространствах, где находится много солдат. Эффект стопроцентный, а вот против Чужих он не годится, можно сказать, даже опасен для вашей жизни. Когда диск рассекает тело Чужого, все вокруг покрывается струями кислоты, поэтому будьте аккуратнее. Выходите из своего корабля. Как бы тихо вы это ни сделали, все равно заработает сигнализация, которая поставит на ноги всю охрану.

Поэтому не теряя времени (в каждую секунду сюда может набежать толпа солдат) проникайте за решетку, спрятанную за ящиками. К сожалению, сработавшая охранная система перекрыла все двери, поэтому, чтобы выбраться из западни, вам придется отключить ее. Для этого уничтожьте четыре терминала, которые расположены последовательно в четырех комнатах. Попадете в них вы через все ту же вентиляционную решетку. Будьте осторожны: в одном месте вас поджидает автоматический пулемет на треноге. Хорошо ликвидируется из винтовки. Спустя минут десять система охраны сдала под вашим натиском, все двери благополучно открылись. Не радуйтесь раньше времени – вы вывели из строя и замки на дверях, за которыми сидели подопытные Ксеноморфы. Сами виноваты, теперь расхлебывайте... Ладно, не отчаивайтесь раньше времени, идеальное оружие для их мгновенного уничтожения – винтовка, стреляющая металлическими заточками. Они, пронзая тело Чужого, отбрасывают его подальше от вас, тем самым предохраняя от попадания кислоты. Ищите зал под номером один. Вам нужна лаборатория, которая расположена неподалеку. Пройдете через нее и по коридору вперед. Через секунду погасят свет, поэтому включайте ночное видение (лучше красное – для обнаружения Чужих) и не робейте – подумаешь, четыре твари нападут на вас со всех сторон... А что делать?! Во втором зале разбейте решетку и шагайте по туннелю до тех пор, пока не наткнетесь на сбежавших Ксеноморфов. Битва, как говорится, была короткой. Кто из вас выиграл, не знаю. В итоге поднимитесь на лифте и идите по указателям. Все коридоры различаются по номерам, причем порядок их расположения какой-то странный. В общем, в третьем вы найдете карточку доступа в секретные помещения, она хранится у офицера, точнее, хранилась. А сам военный отсиживался в небольшой комнатке в самом конце коридора. Как только поднимете ее, сразу бегите в четвертый коридор, а там к двери, которая упорно не желает открываться, покуда в нее не засунут карточку. Запихивайте. Дверь недовольно крякнет и пропустит вас в испытательную лабораторию. Разбейте огромный стеклянный шар, что висит под потолком, и быстро убейте выпрыгнувшего оттуда монстра. Почему быстро? Потому что включилась система самоуничтожения. Вернитесь обратно в зал и зайдите в комнату, из которой включается лифт. Нажмите кнопку, но учтите, что это не понравится бегающему неподалеку Фэйсхангерру, поэтому убейте его. После чего в лифт и по каютам, до следующего приключения.



FURY 161 – SMELTING PLANT

Good hunting

С самого начала двигайтесь от вентилятора в левом направлении, там будет небольшой зал, в котором есть лифт, вот он-то вам и нужен. Поднимитесь на нем, а потом, отстреливая приставучих Чужих, двигайтесь по прямой. На самом верху вы найдете пульт с большой кнопкой. Я думаю, что вы догадались: эта кнопка открывает дверь. Помните такую большую, красного цвета? Так вот именно ее эта кнопка и открывает, только цвет ее стал уже зеленый, что значит – доступ разрешен. По лестнице поднимитесь наверх, «внутренний» голос предложит разломать крышку на трубе. Попробуем... Первый же выстрел разнесет полтрубы, очевидно, это была газовая труба. Ну так вот, прыгайте в образовавшееся отверстие, а потом... выпрыгивайте из

Вы – самое жестокое и отважное создание во всей Галактике. Древнейшая цивилизация в течение тысячелетий совершенствовала методы уничтожения всего живого. Вскоре они потеряли азарт, и охота стала их обыденным занятием. За это их назвали Хищниками.

следующего. После этой нехитрой операции в ваше владение поступит кнопка, выключающая вентилятор, который крутится в начале уровня.

Теперь острые лопасти вам не страшны, и вы можете свободно пройти по вентиляционному туннелю. За одной из дверей вы найдете еще один коридор, который приведет вас в четырехъярусный зал, причем на каждом этаже будет по пульту с кнопкой. Придется исхитриться и нажать их все. Последняя активизирует центральный лифт. Опуститесь на нем в какую-то подземную шахту; судя по всему, вы глубоко под землей. Клаустрофобией не страдаете? Если нет, то идите по очередному туннелю, в конце его дверь, открывающаяся кнопкой. Наконец-то опять вы встретились лицом к лицу с настоящим врагом – человеком, а то эти насекомовидные Чужие порядком надоели. Давно уже мы не пробовали настоящей человечинки! По лестнице, кружащей вокруг сплетения труб и кабелей, спуститесь вниз, она выведет вас к залу, половина пола которого состоит из бассейнов бурлящей плазмы (или лавы, кому как нравится). Чувствуете запах родного корабля? Он близко. Заходите в ангар и прыгайте на подлетевший корабль.

CAVERNS

Need an access to human Research Center

Так, что тут у нас? Ага, разгружаете, значит... Ну вот вам парочка хороших выстрелов в спину, чтобы знали, как расхищать чужое добро! А, вы свое разгружали, тогда извините... Назад былого не воротишь, поэтому прыгайте вниз. Эх, двери опять закрыли! Сигнализация надоела уже, все время приходится боковыми путями добираться до цели. Выходите в зал с лестницей, потом пройдете по туннелю – очередная дверь неподалеку. Еще раз поднимитесь по лестнице наверх. Прыгайте вниз, тут невысоко. Судя по всему, вам вниз, но этот лифт никак не хочет спускаться, поэтому метким выстрелом перебейте трос, удерживающий кабину, а после прыгайте вдогонку. О вас уже знают, почувствовали это? Я вам посоветую не спускаться дальше вниз, потому что за одним из углов вас ожидают две турели; лучше найдите зал с машиной и прыгайте вниз, это уже другая машина и охранники новые. Перебейте их и открывайте ангарную дверь. Вот так встреча – роботы! Давненько их не было, причем в таком количестве. За следующей дверью Чужие, поэтому подлечитесь после схватки с роботами. В новом зале найдите большой туннель, ведущий в компьютерный зал. Для того чтобы открыть двери, взорвите два больших бака (делать это надо, стоя подальше от них, а то взрывной волной заденет). Берегитесь пушек за «сталагмитами», и не дай вам Бог случайно свалиться с узкой дорожки, тем более что два охранника поджидают вас неподалеку. Скоро конец.



BATTLE

Дело чести. Ради этого вы прошли через ад людей и Чужих, ради этого вы тысячи раз рисковали своей головой (могу поспорить, что примерно столько же вы переигрывали миссию). Королева ожидает вас в своих покоях, она готова к финальной схватке, здесь может остаться только один. Странные создания эти Хищники – чтобы не уронить честь клана, они идут на самого страшного монстра вселенной с ножом, намеренно отключая все энергетическое оружие. Да и патронов хватит только при безупречной стрельбе. В общем, наслаждайтесь поединком, вместе с вами наслаждаться будут: парочка Фэйсхангерров, обломки сталагмитов и сталактитов плюс ее Величество собственной персоной. Но какой трофей!

BONUS 1: INVASION

Вы в самом тылу врага, родной милый корабль улетел от корабля на безопасное расстояние, а вам предстоит грандиозная охота. Попробуйте получить от нее хоть какое-нибудь удовольствие. У провала спуститесь вниз и идите по длинному коридору. Где-то неподалеку есть зал с лифтом наверх, отыскать его будет не очень сложно, правда, помешают мельтешащие перед глазами обезумевшие от ужаса Чужие. Когда выйдете из лифта, шагайте по изогнутой трубе, в ее конце обнаружится лестница и еще пятерка врагов. Поднимайтесь по их трупам наверх и по большому коридору до конца, т. е. до той самой двери, куда попадете по подвесному мостику. За дверью прыгайте вниз. Кровожадность Чужих смешается с паническим страхом людей, в итоге две расы начнут остервенело потрошить ваше тело, пытаясь извлечь из него все внутренние органы. Скажу честно, здесь будет несладко. Цель миссии – захватить небольшой броневик. Машина считается выполненной в том случае, если вы убили шофера и подошли к системе управления внутри броневика.

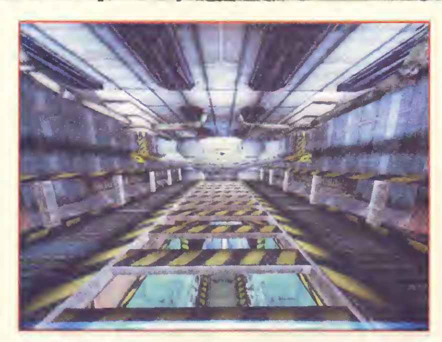
BONUS 2: ESCAPE

Сначала захватывали, а теперь сбегаем. Не потому, что страшно, просто врага стало немыслимо много, а патроны заканчиваются, да и начальство приказало отступать; против приказа не пойдешь... Яркий мигающий свет очень сильно раздражает глаза, поэтому быстрее пройдите по коридору и, разбив стекло, выбирайтесь на ровную площадку. Расправившись с мирными жителями, заходите в лифт, но осторожнее, потому что внизу зал патрулируют солдаты (кстати, Чужие там тоже есть, но в данном случае они больше помогают, мгновенно убивая тяжеловооруженных солдат). Умертвив все живое в радиусе ста метров, идите дальше, вот только в туалет не заходите – это слишком опасно и не нужно. Лучше пройдите через большие двери. На первый взгляд, тут делать совсем нечего, все перекрыто, но посмотрите наверх: видите вентиляционную шахту? Настало время применить «кошку», она очень похожа на земную по эффекту действия, но с виду совсем другая. Синий энергетический «канат» и острейшее жало, втыкающееся в любую поверхность, позволяют усомниться в правильности названия «кошка», скорее это гарпун. Повиснув под потолком, запрыгните в небольшое отверстие и протискивайтесь вперед. В лаборатории придется проделать те же самые манипуляции, чтобы попасть на второй ярус (т. е. надо снова применить гарпун – с этого момента, он становится основным средством передвижения).

По галерке пройдите в самую крайнюю дверь и при помощи «цеплялки» заберитесь в шахту – весь уровень состоит из бесконечных подтягиваний. Через окно вы увидите робота, который безжалостно потрошит беспомощных людей – отбирает вашу добычу и лавры настоящего охотника. Непорядок, надо найти способ добраться до него и дать понять, что у вас конкурентов нет и быть не может. Для этого заходите в туалет и в вентиляцию под потолком. Строители предусмотрительно сделали широкие шахты вентиляции, будто знали, что вы по ним ползать будете. Настало время пересчитать гайки у робота, и делать это будет намного легче, если вы будете стрелять из ружья ему в голову. Не смертельно для него, если руки отвалятся, а вот голову ему ничем не заменить. Убив его, вы сможете перейти на следующий уровень под названием «Храм» – это артефакт Чужих.

BONUS 3: TEMPLE

Фактически уже третий раз вы посещаете это святое место. Первый –



Чужим, второй – солдатом, проходя один из бонусов, поэтому знакомые места помогут вам в прохождении. Изменились только задачи и методы. Вам предстоит убежать, точнее, эвакуироваться из Храма, причем не просто так, а убив нескольких Фэйсхангерров. При помощи гарпуна заберитесь в верхний туннель, он с зеленой подсветкой. Здесь вообще тяжело ориентироваться из-за сотовой конструкции здания. В огромном зале со статуей отца-основателя приготовьтесь к стрельбе, как в тире. Сверху, не спускаясь, перестреляйте всех Фэйсхангерров; попасть в них будет сложно из-за большой скорости, но лучше это сделать оттуда, не позволяя им запустить хоботок в ваш кишечник. Вот когда закончите с ними, тогда спускайтесь вниз и попробуйте найти спрятанный туннель. Он выведет вас после бесчисленного числа поворотов в зал не меньше, чем предыдущий, но уже наполненный не Фэйсхангеррами, а огромными кристаллами. Изучите внимательно потолок: там должна быть дырочка, в которую и предстоит залезть, используя «кошку».

Знаете, кто вас ждет за дверями? Солдаты регулярной армии, вооруженные миниганами и огнеметами: словом, они составят вам прекрасную компанию. Поднимитесь на лифте, что в конце коридора, наверх в центральный зал (main hall). Если в игре за солдата вы разбивали мониторы, то у Хищника немного другая задача – поджечь всех Praetorius'ов в лаборатории. Когда закончите избиение беззащитных «младенцев», при помощи любимого гарпуна подлетайте под потолок (над центральным лифтом) и пробирайтесь в святая святых Чужих, внутренние помещения Храма. Зал с извилистой красной трубой и есть нужная вам церковь Фэйсхангерров, но молящихся не видно, поэтому заползайте в трубу и... у вас есть пара минут отдыха перед очередным заданием.

BONUS 4: EARTHBOUND

Вам предстоит найти и уничтожить Главнокомандующего морской пехоты (видимо, того самого, который все время солдатам полезные советы давал по рации). Разбейте стекло в выключателе, и рубильник сам опустится вниз, открывая дверь перед вами. После чего снова разбейте стекло и спуститесь в шахту лифта. Здесь не так высоко, но лучше использовать гарпун – на всякий случай. Затем находите люк и прыгайте в него. В огромном зале за раздвигающимися дверями разбейте все предохранители на контактах – система замкнется, и это приведет к открытию первой двери, которая ведет третий док. Включайте вид обнаружения чужих и двигайтесь вперед, с трех сторон будут нападать «кислотники», поэтому попробуйте расстрелять их издалека, или, если не получилось, добейте с помощью ружья. Еще разок залезьте в вентиляционный люк – вылезете на свет божий в еще одном генераторном зале. Придется немного пострелять по Чужим, но они – не цель, надо разбить предохранители для того, чтобы остановить вентилятор под потолком. Когда лопасти окончательно перестанут крутиться, прицепите гарпун к потолку и запрыгивайте в уже безопасную шахту. Через средний туннель проходите в новый зал, только осторожно – у выхода стоит солдат с огнеметом. Отстрелив ему все руки и ноги, заползайте в узкую щель между полом и какими-то трубами. В зале под номером два сбейте оставшиеся предохранители в нишах, это откроет по-

Впервые гром выстрелов зазвучал в этой обители потаенного страха. Темное создание в углу зашевелилось: внеземной свет, отражавшийся от покрытых удивительной росписью стен, мерцал на стальном панцире, покрывавшем все тело этого существа. Громкие звуки вывели его из сна; кто-то нарушил священный покой Храма. Посторонних надо найти и уничтожить, как осквернителей памяти.



следнюю дверь, за которой и прячется генерал. Ура, клан может вами гордиться!

BONUS 5: TYRARGO
Xenoborg cargo in transit

Это задание не блещет оригинальностью, но оно последнее, поэтому его придется пройти. Так что готовьте наплечную пушку к финальной схватке. Смысл таков: отстрелить все части тела двум Ксеноборгам. Для этого в коридоре опустите рычаг. Лампы под потолком помигают и загорятся, мягким светом лаская лужи крови на полу. Открытая дверь поманит вас своей пастью; идите, там не страшно... Спустившись вниз, дерните еще один рычаг. Еще минут десять, и этот кошмар закончится. Мне самому надоело, но как же не пройти последнюю миссию... В большом зале справа будет дверь, за ней осточертевший рычаг и лифт, им приводящийся в движение. В самом низу вам дадут полезный совет: мол, за следующей дверью вас поджидает толпа Ксеноборгов и неминуемая смерть, поэтому добро пожаловать. Не обращайте внимания, это идиотские шутки. Лучше прыгайте вниз и в зал приличных размеров. Как только вы приземлитесь, по всей базе будет объявлена эвакуация. Система охраны будет отключена, а вместе с ней и электронные замки на дверях, чем, конечно же, воспользуются Ксеноборги и сбегут из клеток. Задача усложнилась, теперь придется побегать за ними по всей базе. А может, они не успеют далеко уйти, поэтому поторопимся. Вернитесь к ранее запертой двери (где вас предупреждали о наличии Чужих) и расстреляйте роботов. Думаю, вы уже настолько поднаторели в отстреле Чужих, что эта работа не будет утомительной. После их кончины вернитесь на лифт, с которого начали задание.

ALIEN

Не так уж и сложно оказалось стать настоящим Чужим.

TEMPLE

Тихий вздох нарушил девственную тишину, шепот перешел в явственные крики, которые метались под сводами тысячелетнего артефакта. Впервые гром выстрелов зазвучал в этой обители потаенного страха. Темное создание в углу зашевелилось: внеземной свет, отражавшийся от покрытых удивительной росписью стен, мерцал на стальном панцире, покрывавшем все тело этого существа. Громкие звуки вывели его из сна; кто-то нарушил священный покой Храма. Посторонних надо найти и уничтожить, как осквернителей памяти.

Задача номер один – уничтожить пришельцев и перекрыть все входы в Храм. Ориентироваться будем по цвету, потому что способ перемещения Чужого немного отличается от человеческого. Итак, приступим; через круглый туннель красноватого цвета выбирайтесь в следующий зал, называемый Fasehugger's Temple. Поднимитесь по стене к самому потолку и заберитесь в дощатый коридор, который выведет вас в помещение огромных размеров с желтым энергетическим столбом посередине. Обойдите его кругом и на противоположной стороне зала вскарабкайтесь по квадратному полому столбу. Провалившись в дырку, через пару секунд вы окажетесь в комнате с деревянной решеткой где-то под потолком. Разбивайте ее хвостом и заползайте в образовавшееся отверстие. Пройдите мимо двух изогнутых столбов странной конструкции и поворачивайте в розовый коридор. В конце его – направо через еще один энергетический источник, правда, меньших размеров. Узкая дырка – не помеха, за ней розовый изогнутый коридор, который заканчивается большими блокираторами, подвешенными к потолку. Придет новое задание: сбить их с основания, чтобы они перекрыли основной энергетический поток, питающий, в свою очередь, лифты во всем Храме. Аккуратно подойдите к ним сбоку и мощными ударами разломайте крепежные элементы.

Немного погодя спуститесь вниз и быстро вернитесь обратно в центральный зал (тот самый, где вы обходили огромный желтый столб). В этот раз ничего подобного там не будет, огромная дыра зияет среди пола. Прыгайте туда, минуя все красные ответвления от основного туннеля; приземлитесь на квадратную площадку. С этого момента начинается резня с пожиранием мозга врага и откусыванием рук и ног на ходу. Как только вы приземлитесь на лифтовую площадку, сработает охранная система и все лаборатории закроются. Не беда, зайдите в East Guard и поднимитесь по фиолетовой лестнице. Между двумя выходами, прямо по центру, в небольшой нише вы увидите много вентиляционных решеток. По шахтам вы сможете добраться до всех нужных вам точек уровня. Вам надо проникнуть во все контрольные центры, называемые guard'ами, и разбить огромные красные мониторы. Когда цепь разорвется, все двери автоматически откроются, это вам и нужно. Помните, мозг врага – залог здоровья. Кусайте всех направо и налево, дерите исчезающие трупы, ведь каждый литр крови приносит вам немного счастья.

Бегите в лабораторию и уничтожайте все, что движется. Кроме этого, вам придется разбить все оборудование (трубы) и освободить яйца. После такого вандализма центральный лифт придет в движение, ваша задача – успеть на него. В самом низу вы столкне-



тесь с целым отрядом солдат, которые поднимут настоящую тревогу. Их цель – не допустить вас в «Инкубатор», или «муравейник», если быть точнее. Разбивайте пульт – это основной метод открывания дверей на планете Чужих, ведь их когтистые лапы не предназначены для нажимания маленьких кнопочек. Сразу за ней спускайтесь на лифте вниз и заходите в правую дверь. Огромный зал с причудливыми кристаллами таится в темноте. Кто знает, что он может поднести вам в качестве сюрприза через пару секунд... В самом низу вы увидите огромные ворота. Лучше вам не выходить на открытое пространство – два пулемета разнесут ваше тельце в клочья. Придется сбить блокираторы, тогда тяжелые створки захлопнутся и перекроют доступ инноземцам в ваш Храм. Закрываете таким же образом вторую дверь и проникаете в новый зал через открывшуюся в полу дырку.

Сердцебиение огромной статуи действует на нервы, стены содрогаются от такого звука. Лучше быстрее покинуть это «нездоровое» место. На стене напротив отыщите запрятанный в тени туннель. В конце концов вы попадете в родные места – Hive.

ESCAPE

Weyland – Yutani Field Laboratory

Смысл задания совпадает с названием эпизода – убежать с базы; но убежать просто так неинтересно, надо еще попутно убить всех обитателей. Поверьте мне, кровавый след будет тянуться за вами до самого выхода. Наверху найдите отверстие, которое ведет в очередной зал, там будет секретный выход. Чтобы открыть его, вам придется стукнуть по стенной панели лапой. Солдат тут очень много, поэтому вы в основном будете прятаться под потолком и прыгать на головы бедных жителей и ученых. Объявлен сезон охоты на Ксеноморфов, туго вам придется в этот раз. Надо использовать вентиляционные шахты, чтобы максимально обезопасить себя. Через эти самые шахты проберитесь в туалет и у раздевалок двигайтесь опять наверх, в безопасные туннели. Проберитесь к Airlock doors и оттуда идите в лаборатории.Через двери с синей окантовкой пройдите к инкубатору (где яйца Чужих хранятся). Люди осознают, что бороться с вами бесполезно, и начнут эвакуироваться.

Не дайте им уйти, ведь яйца – это будущие малыши, а значит, будущее. Не дайте инопланетянам уничтожить вашу нацию и найдите спрятанные «зародыши». Прыгайте в лифт. Когда прибудете в конечную точку его маршрута, спрыгивайте с платформы и разбивайте стекло. Наконец-то вам представится возможность отмстить наглым захватчикам.

FERARCO

Crew complement 50.
Cargo – unknown.
Destination – unknown

В самом начале не разбивайте бочки, за которыми прятались во время взлета, иначе сильный взрыв уничтожит все в комнате. Лучше тихонько по потолку подберитесь к охраннику и лишите его головы. И вам хорошо, и ему не так больно. Двигайтесь по желтому коридору, пока не скажут вам о необходимости перебить весь персонал корабля. К сожалению, вас здесь не ждут, поэтому все двери опять заперты. По туннелю пройдите в машинное отделение. Поднимитесь по лестнице наверх и сбейте заглушки на контактах; через минуту откроется главная дверь. Так вы получите доступ на второй уровень и, как следствие, увеличенные объемы поставки «мяса».

Попав на Main deck, двигайтесь вперед – где-то здесь находится компьютерная комната, в ней надо сбить пульт. Потом перемещайтесь в правом направлении и в маленькую дырку в стене. Только разбейте стекло осторожнее, чтобы на шум не сбежался весь персонал корабля. Таким образом вы попадете в столовую. Еды здесь достаточно, но всего не получите (без риска для жизни), поэтому вскарабкайтесь на потолок и в отверстие над столом. Очередная цель поиска – дверь с символом «анк» на ней. За ней уничтожаете кучу врага и пулеметов (к последним подбирайтесь сзади, а то плохо будет).

Основная дорога – вентиляционные шахты, которыми тут все пронизано насквозь. Наконец (у меня получилось через 30 минут напряженного поиска) вы наткнетесь на ангарный лифт, где солдата по имени Джонс предупредят по рации о нашествии инопланетян. Возвращаемся обратно в открывшуюся дверь и к капитанскому мостику. Но доходить до него не надо, буквально в пяти метрах от двери поднимитесь наверх по широкой трубе. Пора уничтожить компьютерный «мозг», ведь только экстремальная ситуация способна заставить команду покинуть корабль.



Зайдите в Control room и разбейте маленькие мониторчики, раскиданные по стенам. После этого включится аварийная система – началась полная эвакуация. Бегите обратно к ангару. Круглая дверь открыта и зазывает вас внутрь. Не будем заставлять ее ждать и воссоединимся с командой.

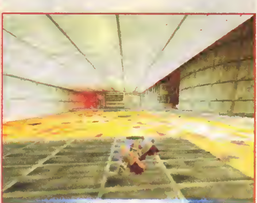
GATEWAY

Vehicle dock

Вас ждут, и этим все сказано. Спрыгнув с приземлившегося шаттла, вы должны быстро-быстро покинуть территорию ангара, ибо его ворота откроются через пятнадцать секунд и вас затянет в открытый космос. Без паники



бегите к решетке наверх и сбейте пульт, решетка откроется и даст вам шанс пожить еще немного. Быстро пробегите по коридору слева, потому что пулеметы всегда начеку. А там – до конца полукруглого коридора, заканчивающегося двойной решеткой. Теперь пулеметы будут перед вами, но направлены в противоположную сторону, потэому теперь их можно спокойно добить хвостом. Зайдите в боковую дверь и там за зелеными бочками отыщите решетку. Туннель выведет вас в огромный зал с краном под потолком. В стене увидите отверстие, которое ведет в новые помещения. Народ в панике, здорово!



Войдите в левую дверь и бегите наверх, тогда вам дадут задание уничтожить три генератора, которые напоминают коробки с вентиляторами на крышке. Чтобы разломать их, вам придется раскрошить панели управления красного цвета. Не так сложно, как кажется. После этой диверсии главный генератор отключится насовсем, вот тогда вам надо на самый верх. Благодаря вашим действиям две двери будут открыты. За ними ныряйте в шахту лифта. На следующем этаже будет бойня, настоящая бойня. Еще раз сбиваете предохранители (этот уровень вообще отличается разными предохранителями и заглушками, вы сбиваете в среднем по одному каждые три минуты). Вентилятор, расположенный неподалеку, замрет, лопасти остановятся и дадут возможность проскочить мимо них. Опять любимые предохранители! В этот раз от них зависит центральный вентилятор. Посетите все четыре комнаты, а потом в любой из них на потолке оторвите решетку и прыгайте в самое жерло вентиляционной шахты. На потолке залезьте в следующий люк и быстро-быстро на самый верх. «Муравейник» рядом, пора поторопиться. Через лаборатории, разбивая стекла и никуда не сворачивая, двигайтесь вперед, и так до последней комнаты, где надо подняться наверх. Эх, дверь закрыта, а Хив так близко! Разбейте два красных пульта, и все!

EARTHBOUND

Getway Docking Umbilical. Earthbound shuttle craft approaching

Священная миссия – найти и сберечь яйца. С самого начала поверните направо и подойдите к огромной лифтовой платформе. Она начнет подниматься вверх, но где-то на середине ее заклинит, вот тогда и поднимайтесь на самый верх на своих четырех. Красота-то какая! Открытый космос всегда странно влияет на сознание любого живого существа, даже если это кислотный Чужой. Но у него есть и отрицательные стороны – заглядишься вот так, и не заметишь, как враг подкрался сзади. Поэтому предлагаю продолжить путь и не останавливаться впредь у каждого окна. Дальше идите по коридору; если переживете атаку пехотинцев, разбейте пульт, стоящий от вас по правую руку. Он контролирует все двери, соответственно, без контроля они все и откроются. За поворотом вы найдете зал с двумя подвешенными под потолком грузами. Опять сбиваем предохранители (они за створками по бокам углубления). Нужная дверь не заставит ждать и откроется. Не знаю даже, хорошо это или плохо, потому что мощная охрана может расправиться с вами за две секунды. Тут надо хитростью брать и выманивать по одному.

После победы заползайте в ставшую родной вентиляцию и ползите до полного изнеможения вперед. На выходе (будьте внимательны) надо проскочить в туннель напротив, причем так быстро, чтобы пулемет не успел среагировать на движение. Еще один пулемет ждет вас с другой стороны, но он не опасен, потому что направлен в другую сторону. Еще разок займитесь предохранителями; правда, в этот раз они регулируют работу большого вентилятора. Как только он остановится, заходите внутрь. В конце туннеля придется делать выбор – куда же податься? Попробуйте в тот ход, который на потолке; через него вы попадете в комнату с двумя солдатами. Один быстрый взмах хвостом, и от них остаются лишь лохмотья мяса на обоях. Заползайте в люк с надписью «danger» на нем. Проскочив через всю систему вентиляции, вы окажетесь в последней комнате, в которой вам сообщат месторасположение яиц – четвертый док. Не стоит оставлять будущих потомков без присмотра, идите туда как можно быстрее. Из одной дырки перемещайтесь в другую, и так до тех пор, пока не встретите зал с двумя большими вентиляторами. Сбивайте последние предохранители и проникайте в запретную зону. В зале с надписями «док 3-4» откройте дверь – встретитесь с двумя нежданными гостями, Хищниками. Предполагаю, что свою шкуру вы отдадите дорого... Тем более, что это конец (официальной части). А вот теперь начинается кошмар для профессионалов.

BONUS 1: INVASION

Первое задание на самом деле не очень сложное, зря я вас запугивал. Надо исследовать всю базу и найти выход наружу. Поплескавшись в луже, поднимайтесь наверх и начинайте творить смертоубийство и нести разруху, но это чуть позже, до намеченного объекта надо еще дойти. Сразу после подъема никуда не сворачивайте и идите прямо, пока не провалитесь в желтого цвета дырку. Уже в самом низу поверните налево и идите по блестящей трубе до тех пор, пока вам не попадется небольшая квадратная дырка.

Поворачиваем туда и, с трудом протискиваясь через узкий туннель, выползаем в каюту. Распотрошите солдат и выходите к двери, до которой можно добраться по навесному мосту. После, уже зайдя в нее, прыгайте в самый низ; судя по внешнему виду, это ангар. В него вам и надо. Сбоку увидите бронированную дверь, но вся суть в том, что сюда вы должны попасть с полным здоровьем (женских мозгов покушайте – они более питательны и почти безопасны). Суть в том, что это самый короткий путь наружу. Прямо за дверью стоит автомат на подставке, ему хватает двух секунд, чтобы расплескать вас по стенке, поэтому приготовьтесь максимально быстро проскочить ему в тыл. Но и это еще не все: там прогуливается парочка солдат, вот их лучше будет выманить заранее, а то они помешают быстрому продвижению вперед.

Все должно получиться; не беда, что здоровье подпортили, оно быстро восполнится за следующим поворотом. В одном из коридоров вы, если посмотрите наверх в нужный момент, увидите огромную дырку, а в ней – лунный свет, выход.

BONUS 2: DERELICT

Настала пора отмстить всем начальниками корпорации, вторгшейся на вашу родную планету. Задние такое: убить боссов кампании, которые по счастливой случайности собрались на базе все вместе. Острыми когтями цепляясь за стены, вскарабкайтесь под самый купол зала. Справа от вас будет три отверстия, вам надо в среднее. Немного погодя вы наткнетесь на дверь, которая, к сожалению, будет закрыта, но и это не помеха: поднимитесь еще раз наверх и примите вызов от солдат, вооруженных минипанами и огнеметами (вот где придется побегать с огромной скоростью по стенам).

Пройдя через зал, вы через три поворота наткнетесь на странный агрегат, напоминающий огромный светящийся столб с небольшой аркой в нем. Пройдите через нее и идите дальше, сейчас самое главное – найти нужных людей, а не любоваться архитектурными излишествами.

В очередном зале (справа от вас будут две нужные пузатые бочки, которые от соприкосновения с вашим хвостом взрываются и выключают систему защиты) заползайте в вентиляционную шахту на потолке. А там – в последний выход.

Как всегда, сзади «выключаете» две турели и выходите в зал с колонной в центре. Можно на лифте, а можно и при помощи рук спуститься вниз; суть в том, чтобы найти дверь, ведущую в помещение с огромной закрученной трубой. Там есть выход, но он хорошо замаскирован в темноте, поэтому включайте охотничий режим и бегайте по периметру. В конце коридора откройте люк вентиляции и проникните туда. Первый босс даже не оказал должного сопротивления, а вот я чуть не подавился его черепом.

Осталось еще два супостата, но они тут недалеко. Выйдя из инкубатора (через ту же вентиляцию), пройдите немного дальше. В последней комнате вас с нетерпением ждет второй генерал. Неизвестно еще, кто кого убьет, потому что он с охраной.

BONUS 3: TYRARGO

Full crew complement. Hangar deck security system active

Несмотря на такое страшное предисловие, смысл задания ничем не отличается от предыдущей миссии: убить трех офицеров, проявивших особое рвение при уничтожении кладки Чужих. На одном из трех поворотов провалитесь в открытый люк шахты вентиляции, таким образом вы без мучений доберетесь до складского помещения, где как раз происходит разгрузка огромных ракет. В углу прячется первый офицер. После того, как с ним расправитесь, пройдите в дверь, что на подъеме, и на лифте добирайтесь до второго этажа. Пройдите мимо ангара и двух вращающихся генераторов – в последней комнате находится вторая мишень. Остался последний враг.

Быстро пробегите мимо пулемета (один раз у меня получилось так, что солдат сам расстрелял турель, а я свободно прошел мимо), и вы окажетесь в помещении с длинным столом и огромным ножом, намертво вбитым в крышку этого стола.

Заходите в дверь (с лестницей) и идите вперед, но перед следующей дверью лучше остановиться – там парочка пулеметов охраняет коридор. Как всегда, разбиваем вентиляционную решетку и с ее помощью проникаем в зал. Последний офицер убит, но и это не конец: теперь с вами желает сразиться сам Хищник. Искать его не надо, он сам кого хочешь отыщет, но вот убить его будет совсем не просто.

BONUS 4: CAVERNS

Predator threat approaching.

В этот раз вы были осчастливлены приказом от самой Королевы. От миссии нельзя отказаться, поэтому постараемся выполнить ее максимально хорошо и быстро. Надо найти и уничтожить Хищника, оказавшегося рядом с инкубатором. С самого начала поворачивайте налево и залезайте в дырку под потолком.

Пройдя мимо разбитого танка, вы окажетесь на узкой дорожке, перекинутой через пропасть. Но погодите по ней идти; сначала проникните в отверстие наверху, где надо уничтожить два бака, которые откроют вам дверь, а вот после этого возвращайтесь и пересекайте опасную тропку. В зале войдите в маленький коридор, пройдите через машину – и вы попадете в складское помещение с air lock дверями. Через них пробегите в новый зал и выходите наружу через отверстие под потолком. Пройдя по узкой трубе какого-то механизма на другую сторону провала, откройте дверь, после чего пригнитесь и, прижимаясь к стенке, проползите через комнату (внизу стоит пулемет, который может сильно покалечить вас, если обнаружите себя). А вот и старый друг. Последняя битва.



BONUS 5: FURY 161

Наконец-то мы добрались до последнего бонуса. Вам придется отключить последовательно все пушки и истребить много врагов. Интересное задание. Избегая попадания в лаву, по стене быстро пробегите на другую сторону, где находится небольшая ниша и кнопка отключения автомата (точнее, это пульт с красным рубильником посередине). После этого поднимитесь на самый верх, а там – в боковую дверь.

В комнате, где вдоль стены находятся трубы непонятного назначения, зайдите в лифт и опуститесь в огромных размеров зал, где встретите Хищника. Расплескав его зеленую кровь по этажам, выключите все пульты, после чего спускайтесь вниз и идите прямо. Осталось совсем немного. Перед вами будут два вентилятора, левый очень хорошо взрывается при помощи бочек, а после взрыва становится абсолютно безопасным.

Идите по вентиляционной шахте до следующей комнаты. За круглой дверью опустите рычаг, который отключит последнюю турель, и поворачивайте налево. Как только вы спуститесь по лестнице и добьете обесточенный автомат, на вас откуда-то сверху свалится последний Хищник в этой игре. Надеюсь, что вам хватит здоровья и терпения его одолеть.

Алан Берновский

Путешествуйте по знакомым по НММ3 землям! Схватки на мечах и волшебные поединки прилагаются

Разработчик:	**New World Computing**
Издатель:	**3DO**
Выход:	**июнь 1999 г.**
Жанр:	**RPG**
Требования:	**P-133, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

Графика:	☆☆★★★★★★★★
Звук:	☆★★★★★★★★★
Играбельность:	☆★★★★★★★★★

9.5

MIGHT & MAGIC VII: FOR BLOOD AND HONOR

...Огненные струи лились с небес на беспомощные отряды гоблинов: огромные воины заживо сгорали в тяжелых доспехах. Пока медлительные огры в кожаных шкурах, вооруженные узловатыми дубинами, добирались до трех магов, засевших на горе, стремительная конница черных всадников прорвала защиту гномов. Разметав тяжелый скирд, она пропорола легко вооруженные отряды людей и оказалась в тылу войска королевы Катерины. Радость мгновенно сменилась на вопли ужаса – жала стрел эльфов легко пробивали плохие доспехи некромантов. Завязалась схватка, и тысячи воинов оставили здесь свои жизни ради прихоти королей и королев. Но им досталась честь и слава...

В конце концов после больших потерь королева Катерина взяла верх над черными некромантами. Ее армия с поднятыми флагами прошла по землям врага. Древние крепости, оплот старого Зла, были разрушены до основания, а камнями из их стен мостили дороги. Разрозненные племена вернулись в родные земли, некоторые остались на завоеванных территориях, где начали обрабатывать поля, строить дома и растить сыновей, будущих воинов. Но мир – это всего лишь промежуток между войнами: несколько десятков племен, обладающих своей, ни на кого не похожей культурой, религией, не могли спокойно ужиться на небольшом континенте Эрафия. Страну терзали непрекращающиеся раздоры и стычки. Эльфы нападали исподтишка на гномов, те, в свою очередь, крушили выживших гоблинов, люди тоже не отставали от них – межродовые и политические распри ничем не отличались от кровопролитного боя.



В это время некроманты тайно собрали новое войско из тех, кто был недоволен правлением людей и эльфов, а таких оказалось, к сожалению, немало. За несколько лет враг сумел накопить большое количество припасов и вооружения. Первыми после предполагавшейся внезапной атаки должны были почувствовать силу Зла жители небольшого города Хармондэил. Зажатый между землями гномов и эльфов, он не смог конкурировать с ними в торговле и по красоте, поэтому медленно угасал между зелеными холмами. А в это время великий лорд Маркхам, подданный королевы Катерины, решил устроить небольшое состязание между героями. Те, уставшие от безделья, со всех сторон стекались на Изумрудный остров – нейтральную территорию Эрафии. Условия были очень просты: найти несколько предметов на этом острове и принести их в резиденцию Лорда. Первый выполнивший задание получал в полное владение земли Хармондзила и небольшой замок в придачу. Легкое задание стало невыполнимым, несколько участников пропало при невыясненных обстоятельствах. Настал ваш черед. Сложите ли вы голову под мечом хобгоблина или наденете на шею ожерелье из зубов великого Дракона – это не известно пока никому.



ОБЩИЕ ВПЕЧАТЛЕНИЯ

По сути своей Might & Magic 7 – это очень хорошо сделанное продолжение к предыдущей части в общей серии, совершенно так же, как это было с Fallout и Fallout 2 или с HMM 2 и HMM 3. Естественно, добавились толпы новых монстров, обновлена система вооружения. Система магии переделана и заново сбалансирована, отряду разрешили перемещаться в походовом режиме, добавилась поддержка 3D-ускорителей и навороченная звуковая технология. Но смысл от этих нововведений почти не меняется, так как нет изменений в атмосфере игры, в том, как развертывается сюжетная линия, какие подвиги совершает ваша команда. Эмоции те же: «Вот первый побежденный дракон!», «Наконец-то у мага появилось заклинание полета!» и т. п. Чувствуешь себя закаленным в бесчисленных боях ветераном, который знает примерно, что можно ожидать от следующего поворота в игре, и продолжа-

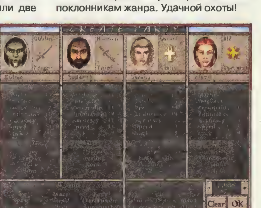


ет наслаждаться огромными пространствами, темными пещерами, хорошей музыкой, красиво выполненными квестами и новыми аксессуарами для подопечных героев. Естественно, бои стали сложнее – еще один шанс доказать новичкам, что мастерство не пропьешь. Также в настройках разрешено переназначение клавиш, а щелчок **правой** кнопкой мыши на доме (на автокарте или в полной карте, действует только на свежем воздухе) показывает его название. Монстры научились воевать друг с другом – их даже можно натравить, выманив одну тварь на другую. Всего не перечислишь...

Но в общем и целом разработчики из New World Computing пошли эволюционным путем, хотя и добавили две поистине революционных вещи: можно выбирать стороны (Темные и Светлые, эльфы и люди) и играть в тавернах в карточную игру Arcomage. То есть проходить игру надо будет минимум два раза: за Хороших и Плохих. Различные квесты, различные артефакты и, что более важно, совершенно разная Высшая магия. Теперь Светлые не смогут пользоваться черной магией, а некроманты не смогут использовать энергию света. Магии равноценны, и поэтому выбор стороны будет достаточно сложным.

Что касается «игры в игре» Arcomage, то это карточная игра, проводящаяся в любой таверне Эрафии. Arcomage имитирует поединок могущественных колдунов, которые вместо заклинаний выкидывают карты. На самом деле это упрощенный вариант на тему знаменитой и слегка запутанной Magic the Gathering, причем именно вариант, а не пародия. Правила Arcomage очень просты, раз в сто проще правил MtG, но она от этого только выигрывает. Попробуйте, понравится.

Теперь вывод. Фанатам предыдущей серии продолжение понравится, а вот тем, кого в свое время шестая часть не порадовала, особых надежд возлагать не стоит. Все, за что вы любили ММ6, осталось и в продолжении. Добавились только интересные особенности и графические красоты. Разработчики решили не изобретать велосипед, а сделать все удобней, интересней и необычней, и это правильно. В общем, несколько бурных недель приключений просто гарантированы всем поклонникам жанра. Удачной охоты!



СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

РАСЫ

На ваш выбор представлены четыре расы: эльфы, гоблины, люди и гномы. Их отличия друг от друга очень четко проявляются уже во время создания отряда и выбора класса. Существует своеобразный общий для отряда резерв из 50 очков, которые вам нужно будет равномерно распределить по наиболее важным характеристикам ваших героев. Однако в зависимости от расы и конкретной характеристики героя отдача от одного очка из общего резерва будет разной. В одних случаях надо будет потратить два очка, чтобы поднять характеристику на единицу, а в других, наоборот, за одно очко получите две единицы к характеристике. Хитрость заключается в том, что необходимо подогнать расу героя к его классу, то есть, если гномы имеют большие проблемы с ловкостью, то вряд ли из них выйдет меткий стрелок.

Впрочем, независимо от того, нравится ли вам какая-то конкретная раса или нет, группу надо составить так, чтобы в ней были представители от всех четырех рас. Это будет необходимо в обозримом будущем, когда вы начнете находить реликвии и артефакты, использовать которые сможет лишь одна раса. Для других народностей эта вещь будет бесполезна.

Эльфы – прирожденные маги и лучники. За каждое вложенное в характеристики Accuracy и Intellect очко получают двойное вознаграждение. Однако за поднятие на единицу Endurance и Might отнимаются по два очка. Рекомендуемые классы: Sorcerer, Ranger, Archer.

Гоблины – яростные бойцы, но никудышные маги и клирики. Единственное предназначение – рыцарство. За каждое вложенное в характеристики Speed и Might очко получают двойное вознаграждение. Однако за поднятие на единицу Intellect и Personality отнимаются по два очка. Рекомендуемые классы: Knight.

Гномы – коренастые, выносливые и сильные создания, но немного неповоротливые и медлительные. За каждое вложенное в характеристики Might и Endurance очко получают двойное вознаграждение. Однако за поднятие на единицу Speed и Accuracy отнимаются по два очка. Рекомендуемые классы: Cleric, Monk, Druid.

Люди – ни рыба ни мясо. Нет ни особых преимуществ, ни недостатков. За одно очко в любой характеристике получают единичное прибавление. Рекомендуемые классы: Paladin, Thief.

КЛАССЫ

Количество классов увеличилось за счет ряда новых, да и уже существовавшие старые классы изменились. Теперь достичь уровня Grandmaster в каком-то нужном вам навыке может, как правило, только герой конкретного класса.

К навыкам относятся не только вооружение и магия, но и остальные полезные возможности: умение торговаться, заниматься алхимией, бодибилдингом, медитацией и т. п.



Все классы, за исключением рыцаря, умеют применять магию, правда, некоторые классы вроде вора и монаха учатся магии только после продвижения (promotion) в их классе. Да и магией владеют кое-как, очень вяло и неумело, намного хуже чистокровных магов и клириков.

Еще один нюанс. В теории все навыки имеют четыре степени: Normal, Expert, Master и Grandmaster. При выборе навыка щелкните по нему **правой** кнопкой мышки: желтым цветом будут отмечены степени, которые доступны герою, но он может достичь их только после продвижения в классе. Белый цвет – можно прямо с начала игры поднять навык до этой степени. Красный же цвет надписи довольно неприятен – ваш герой ни при каких обстоятельствах не сможет достичь этой степени, так как это запрещает класс самого героя. Навыки поднимаются после обучения у специальных инструкторов за определенную денежную плату.

Чтобы стать экспертом, навык надо поднять до 4, мастером – до 7, грандмастером – до 10.

Knight (рыцарь): мастер рукопашного боя, может пользоваться любым оружием и любыми доспехами. Не может пользоваться магией, но способен выучить массу навыков и обладает самым большим запасом жизней.

Доступен уровень Grandmaster в: Plate, Shield, Sword и Spear.

Следующие продвижения в классе: Cavalier, Champion (Светлый), Black Knight (Темный).

Наиболее важная характеристика: Might.

Sorcerer (колдун): повелитель стихийного волшебства Земли, Воды, Воздуха и Огня и Светлой либо Темной магии. Имеет наилучший выбор в сфере атакующих и усиливающих заклинаний, но слаб физически и серьезно ограничен в вооружении: может пользоваться только посохом, кинжалом и луком плюс ко всему носит только кожаный доспех.

Доступен уровень Grandmaster в: Air Magic, Earth Magic, Fire Magic, Water Magic, Light или Dark Magic, Identify Item, Identify Monster.

Следующие продвижения в классе: Wizard, Arch Mage (Светлый), Lich (Темный).

Наиболее важная характеристика: Intellect.

Thief (вор): специалист по воровству и обезвреживанию ловушек, не любит прямых столкновений в стиле стенка на стенку, но может хорошо пользоваться мечом и луком. Повысив свой статус до Spy или Assasin, может пользоваться магией стихий, но очень слабо. Ворует наш герой, зажав **Ctrl** и щелкнув на нужный объект мышкой. Учтите, что сворованное в магазин обратно не продашь!

Доступен уровень Grandmaster в: Leather, Dagger, Disarm Trap и Steal.

Следующие продвижения в классе: Rogue, Spy (Светлый), Assassin (Темный).

Наиболее важная характеристика: Luck, Accuracy.

Monk (монах): ушел из шаолиньского монастыря, а посему классно дерется руками и ногами и может хорошо уворачиваться от атак противника. После повышения в классе более-менее сносно пользуется клерикальной магией Ума, Духа и Тела.

Доступен уровень Grandmaster в: Dodge, Unarmed Combat, Staff, Learning, Body Building.

Следующие продвижения в классе: Initiate, Master (Светлый), Ninja (Темный).

Наиболее важная характеристика: Might, Personality.

Paladin (паладин): проще говоря, гибрид клирика и рыцаря. Как рыцарь – отлично пользуется любым вооружением, а как клирик – умеет применять магию Духа, Разума и Тела. Здоровье у паладина неплохое, магия более-менее, да и дерется хорошо. После продвижения в классе немного научится Светлой или Темной магией.

Доступен уровень Grandmaster в: Repair, Mace и Shield.

Следующие продвижения в классе: Crusader, Hero (Светлый), Villain (Темный).

Наиболее важная характеристика: Might, Personality.



Archer (лучник): воин, предпочитающий рукопашному бою обстрел врагов с дальних дистанций. Лучнику запрещено носить щит, но в доступном оружии он почти не ограничен. Способен применить стихийное колдовство и после продвижения в классе – слабую Темную или Светлую магию. Очень хороши на открытых пространствах, где есть возможность для маневров.

Доступен уровень Grandmaster в: Chain, Bow, and Perception.

Следующие продвижения в классе: Battle Mage, Master Archer(Светлый), Sniper (Темный).

Наиболее важная характеристика: Intellect, Accuracy.

Ranger (рейнджер): может получить практически все навыки, но тщательно разобраться в них не в состоянии. То же самое с магией: способен обучиться и стихийной, и клирической, но мастерски пользоваться ею опять же не сможет.

Доступен уровень Grandmaster в: Axe и Identify Monster.

Следующие продвижения в классе: Hunter, Ranger Lord (Светлый), Bounty Hunter (Темный).

Наиболее важная характеристика: Intellect, Personality, Speed.

Druid (друид): маг, посвятивший жизнь изучению природы, фактически гибрид клирика и колдуна. Может пользоваться любой магией за исключением Светлой или Темной. Слаб здоровьем и ограничен в доступном ему вооружении, хотя, в отличие от колдуна, умеет пользоваться щитами и булавами.

Доступен уровень Grandmaster в: Alchemy и Meditation.

Следующие продвижения в классе: Great Druid, Arch Druid (Светлый), Warlock (Темный).

Наиболее важная характеристика: Intellect, Personality.

Cleric (клирик): святой отец, изучающий защитную и исцеляющую магию Духа, Ума и Тела. Неплохой боец, но драться умеет только посохом и булавой, также ему разрешено пользоваться луком. Способен носить щит и одевать кольчугу. Внимание: только клирик и колдун способны полностью изучить сферу Темной или Светлой магии.

Доступен уровень Grandmaster в: Body Magic, Mind Magic, Spirit Magic, Light или Dark Magic и Merchant.

Следующие продвижения в классе: Priest, Priest of the Light (Светлый), Priest of the Dark (Темный).

Наиболее важная характеристика: Personality.

Разработчики изначально предлагает нам следующий классовый состав: рыцарь-гоблин, вор-человек, клирик-гном и маг-эльф. На мой взгляд, это очень удачно подобранная партия, ее стоит взять именно в таком классовом и расовом составе. Хотя, с другой стороны, можно и подумать: стоит ли брать лучника вместо вора или паладина вместо рыцаря? Вопрос лишь в том, нужен ли вам паладин, когда уже есть клирик, и что вы будете делать с ловушками, ведь только вор может отлично их обезвреживать. А до «антиловушечного» заклинания Telekinesis еще жить и жить, да и утомительно на каждый сундук заклятье применять.

Однако тот факт, что один клирик и один маг должны присутствовать, бесспорен, иначе лишитесь части наиболее могущественных стихийных и клирических заклинаний. По крайней мере, любимый всеми нами Lloyd's Beacon может применять только колдун – если он Grandmaster магии Воды. Испугались? А легкой жизни вам никто и не обещал.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Выбрав расу и класс героя, приступайте к подбору нужных вам характеристик. Как и в MM6, их всего семь.

Might – сила; чем ее больше, тем мощнее будет удар по монстру.

Intellect – интеллект; от него зависит, насколько велик будет запас маны у мастера стихийной магии, будь он колдуном, лучником, рейнджером, вором или друидом.

Personality – обаяние; личные качества очень важны для пользователей клирической магии: монахов, паладинов, клириков, рейнджеров и друидов.

Endurance – выносливость, универсальная и очень важная характеристика для всех героев, так как большой запас жизненных сил необходим не только воину, но и магу, и вору.

Accuracy – меткость, влияет на точность попадания как из дистанционного оружия (луки и арбалеты), так и в ближнем бою.

Speed – чем выше скорость, тем меньше времени проходит между атаками героя. Постарайтесь также развить навыки в щите и броне, чтобы они не замедляли действия героя.

Luck – немного загадочная характеристика, удача оказывает небольшое влияние на множество игровых событий. Например, высокая удача улучшает сопротивление героя к магическим атакам и уменьшает вред от сработавших ловушек.

СПИСОК ВСЕХ NPC

NPC – это non player characters, персонажи, не являющиеся вашими героями, но в тоже время обладающие собственным характером и манерами.

Каждый помощник берет твердую денежную сумму в начале плюс в будущем получает проценты от всего найденного золота. Процент от всего найденного золота легко вычислить, разделив начальную плату на 100. Так, если Acolyte вначале берет 500 монет, то



Условия были очень простых: найти несколько предметов на этом острове и принести их в резиденцию Лорда. Первый выполнивший задание получал в полное владение земли Хармондэила и небольшой замок в придачу. Легкое задание стало невыполнимым, несколько участников пропало при невыясненных обстоятельствах. Настал ваш черед.



Класс	Цена	Эффект
Acolyte	500	+2 к магии Ума, Тела и Души.
Alchemist	400	Починка любых магических вещей (за исключением оружия и доспехов).
Apothecary	600	+8 к навыку Alchemy.
Apprentice	500	+2 к четырех стихийным магиям (Огонь, Земля, Вода, Воздух).
Armorer	200	Починка любых доспехов.
Armsmaster	300	+2 к навыку Armsmaster.
Banker	1000	20 % ко всему найденному золоту.
Bard	1000	Навсегда увеличивает вашу репутацию на 1 уровень.
Burglar	0	+8 к навыкам Disarm Trap и Stealing. Хотя начальной платы не берет, все же ворует у вас 20 % найденного золота.
Cartographer	100	Постоянно действует заклинание Wizard Eye уровня Expert.
Chaplain	200	Применяет заклинание Bless на уровне Master, 1 раз в день на 2 часа.
Chef	400	Готовит 2 еды раз в день, максимум 14 дней.
Chimney Sweep	200	+20 к удаче героев.
Cook	300	Готовит 1 еду раз в день, максимум 14 дней.
Diplomat	500	Наилучшее отношение к отряду со стороны всех рас.
Duper	200	+8 к навыку Merchant, -1 уровень репутации.
Enchanter	100	+20 к защите от всех шести магий.
Expert Healer	1000	Полное излечение здоровья героев и снятие всех болячек (кроме смерти, окаменения и уничтожения тела) 1 раз в день.
Explorer	100	Время путешествий снижается на 1 день (минимум 1 день).
Factor	500	10 % ко всему найденному золоту.
Fallen Wizard	2500	Применяет заклятье Hour of Power, 1 раз в день, действует 6 часов.
Fool	100	+5 к удаче.
Gatemaster	2000	Применение заклинания Town Portal на уровне Master, 1 раз в день.
Guide	100	Передвижения между картами занимают на 1 день меньше (минимум 1 день).
Gypsy	100	Во время отдыха тратится на 1 ед. еды меньше (минимум 1 ед.), +3 к навыку Merchant, -1 к уровню репутации.
Healer	500	Излечивает здоровье героев 1 раз в день.
Herbalist	400	+4 к навыку Alchemy.
Horseman	100	На 2 дня быстрее путешествия из конюшен (минимум 1 день).
Hunter	500	+4 к навыку Identify Monster.
Initiate	1000	+3 к магии Ума, Тела и Души.
Instructor	700	15 % прибавка к получаемому опыту.
Locksmith	300	+6 к навыку Disarm Trap.
Master Healer	5000	Излечение всех жизней и болячек (кроме уничтожения тела) 1 раз в день.
Merchant	200	+6 к навыку Merchant.
Monk	500	+2 к навыку Unarmed и Dodging.
Mystic	1000	+3 к стихийной магии (Огонь, Земля, Вода, Воздух).
Navigator	200	Все морские путешествия на 3 дня быстрее (минимум 1 день).
Pathfinder	300	Передвижения между картами занимают на 3 дня меньше (минимум 1 день).
Piper	300	Применяет заклинание Heroism на уровне Master 1 раз в день, действует 2 часа.
Pirate	500	Все морские путешествия занимают на 2 дня меньше, 10 % к найденному золоту, -1 к уровню репутации.
Porter	100	Во время отдыха тратится на 1 ед. еды меньше (минимум 1 ед.).
Prelate	2000	+4 к магии Ума, Тела и Души.
Psychic	400	+5 к навыку Perception, +10 к удаче.
Quarter Master	200	Во время отдыха тратится на 2 ед. еды меньше (минимум 1 ед.).
Sage	750	+6 к навыку Identify Item и Identify Monster.
Sailor	100	Все морские путешествия на 2 дня быстрее (минимум 1 день).
Scholar	500	Идентификация вещей, 5 % прибавка к получаемому опыту.
Scout	300	+6 к навыку Perception.
Smith	200	Починка всего оружия.
Spellmaster	2000	+4 к стихийной магии (Огонь, Земля, Вода, Воздух).
Squire	600	+2 к навыкам оружия и доспехов.
Teacher	300	10 % прибавка к получаемому опыту.
Tinker	200	+4 к навыку Disarm Trap.
Tracker	200	Все передвижения между картами на 2 быстрее (минимум 1 день).
Trader	100	+4 к навыку Merchant.
Watermaster	1000	Применяет заклинание Water Walk 1 раз в день, действует 3 часа.
Weaponmaster	400	+3 к навыку Armsmaster.
Windmaster	2000	Применяет заклинание Fly 1 раз в день, действует 2 часа.

в будущем он будет получать 5 % всего золота. А вот Fallen Wizard возьмет авансом 2500 и будет забирать 25 % золота.

Эффект от помощников либо проявляется автоматически (прибавки к навыкам, увеличение золота и опыта), либо вы сами должны щелкнуть на портрете NPC, чтобы использовать его способность (приготовить еду, применить заклинание и т. п.).

ИГРА ARCOMAGE

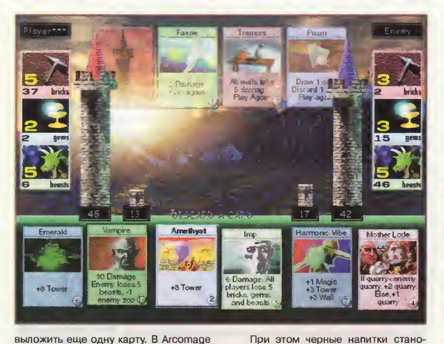
Сыграть в эту карточную игру вы сможете в любой из таверн Эрафии. Однако перво-наперво вам нужно найти свою колоду карт. Она находится в White Cliffs, в троглодитовой пещере в области Harmondale. Условия победы: разрушить башню соперника, накопить определенное количество ресурсов или достроить свою башню до какого-то уровня. В каждой таверне действуют свои правила на имеющиеся у игрока стартовые ресурсы и башню со стеной, а также от таверны к таверне изменяются конкретные цифры в условиях победы и вознаграждении за нее. Так что посмотрите Victory Conditions перед тем, как начать поединок. И знайте, что достаточно одной победы, чтобы получить золото, а вот за следующую победу вам ничего не дадут.

Вам дается башня слева, сопернику – справа. Рядом с башней стоит стена: она принимает на себя большинство ударов, которые иначе бы попали по башне.

Существует три вида ресурсов: зеленый обозначает количество ваших монстров и обычно тратится на атаки башни и стены противника. Красный ресурс показывает, сколько у вас есть кирпичей и строительного камня, обычно используется для постройки вашей стены. Синий ресурс – это магический резервуар, который используется преимущественно для возведения башни.

Каждый ход вам прибавляется определенное количество всех трех ресурсов, скорость их увеличения за ход показывают большие желтые цифры в колонках с вашей стороны. Маленькие черные цифры в этих же колонках обозначают весь ваш запас ресурса.

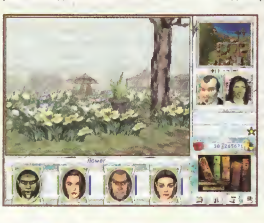
Почти каждый ход картой расходует ресурсы (стоимость карты и цвет ресурса показывается в кружочке в нижнем правом углу карты). Те карты, на которые ресурсов не хватает, затемнены, и вы не можете их выбрать. Вы можете поменять карту, нажав **правую** кнопку мыши, но тогда вы пропустите ход. Обычно замена производится, когда абсолютно все карты затемнены. А так лучше всего применить любую слабую карту, на которую хватает ресурсов. Также всегда применяйте карту с характеристикой Play Again, она не тратит хода, то есть после нее можно



выложить еще одну карту. В Arcomage можно и нужно сыграть в 13 тавернах. Если вы сможете победить в каждой из них, то в Стидвике, столице Эрафии, вам подарят четыре артефакта, по одному на каждую расу. К сожалению, в журнале не записывается, в каких тавернах вы уже победили и куда еще надо сходить. Именно поэтому мы публикуем полный список всех таверн с Arcomage: Avlee, Bracada Desert, Barrow Downs (Северо-запад), Celeste, Deyja, Evermorn Isle, Harmondale, Nighon, The Pit, Steadwick, Stone City, Tatalia, Tularean Forest.

СОВЕТЫ ПО ЗЕЛЬЯМ

Если раньше составление различных чудодейственных напитков было поистине массовой забавой, то теперь положение изменилось. Герой с улицы, то есть вообще не знающий алхимии, может приготовить только три первых простейших зелья. Чтобы приготовить более-менее сложные зелья, необходимо всерьез изучить новый навык Alchemy. Чем сложнее напиток, тем серьезнее надо заняться алхимией.



При этом черные напитки становятся лишь роскошью, доступной лишь очень богатым посетителям магазинов либо друидам, единственному классу, способному дойти в алхимии до уровня Grandmaster.

Более того, навык влияет на силу напитка – на срок его действия или на величину эффекта от напитка. То есть зелье лечения с силой 15 вылечит больше жизней у героя, чем зелье с меньшей силой. То же самое можно сказать и по сроку действия эффекта от зелья. Чем сильнее, тем дольше.

Появились особые серые зелья. Они известны как катализаторы и применяются исключительно с целью увеличения силы того или иного напитка. Вы берете катализатор и щелкаете им на любое зелье. Сила зелья становится такой же, какой была сила катализатора. Но тут есть подвох: если катализатор с силой 1 применить на напитке с силой 20, то напиток приобретет... силу 1! Кстати, необходимые пустые и уже заполненные пузырьки находятся в различных сундучках или ящиках и свободно продаются в алхимических лавках. Там же покупаются и необходимые для опытов растения, они тоже разбросаны по территории любых регионов.

Обычно прогулка вдоль берега реки, где произрастают всяческие травы, будет достаточной для приготовления пары черных зелий. Травы – это реагенты, то есть предметы, которые при использовании на пустую бутылку создадут простейшее зелье: синее, желтое или красное. А уж из этих трех напитков можно создавать любые варева, даже черные зелья! Кстати, синий напиток восстанавливает ману, красный – жизни, а желтый лечит от усталости.

Есть реагенты различной силы: от корешка Phirna Root до сильнейшего Глаза Дракона. Чем мощнее реагент был использован в приготовлении напитков, тем больше его сила. Затем к силе напитка прибавляются дополнительные очки в навыке персонажа в алхимии.

Реагенты	Результат / Сила	Цвет
Phirna Root	Напиток / 1	Синий
Meteorite Fragment	Напиток / 5	Синий
Harpy Feather	Напиток / 10	Синий
Moon Stone	Напиток / 20	Синий
Elvish Toadstool	Напиток / 50	Синий
Widowsweep Berries	Напиток / 1	Красный
Crushed Rose Petals	Напиток / 5	Красный
Vial of Troll Blood	Напиток / 10	Красный
Ruby	Напиток / 20	Красный
Dragon's Eye	Напиток / 50	Красный
Poppysnaps	Напиток / 1	Желтый
Fae Dust	Напиток / 5	Желтый
Sulphur	Напиток / 10	Желтый
Garnet	Напиток / 20	Желтый
Vial of Devil Ichor	Напиток / 50	Желтый
Mushroom	Катализатор / 1	Серый
Obsidian	Катализатор / 5	Серый
Vial of Ooze Ectoplasm	Катализатор / 10	Серый
Mercury	Катализатор / 20	Серый
Philosopher's Stone	Катализатор / 75	Серый

СЛОЖНЫЕ НАПИТКИ

Требуется хотя бы одно очко в алхимии.

Зеленый = Желтый + Синий — будит спящего героя.

Фиолетовый = Синий + Красный — полностью нейтрализует яд.

Оранжевый = Желтый + Красный — исцеляет болезнь.

СЛОЕНЫЕ НАПИТКИ

Требуется знание алхимии на уровне Expert.

Bless = Красный + Зеленый — действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка.

Cure Insanity = Оранжевый + Зеленый — излечивает безумие.

Harden Item = Желтый + Зеленый — увеличивает прочность вещи, она реже ломается.

Haste = Красный + Оранжевый — действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка.

Heroism = Красный + Фиолетовый — действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка.

Preservation = Синий + Оранжевый — действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка.

Recharge Item = Синий + Зеленый — вещь перезаряжается, теряя 70 % максимального заряда минус очки силы напитка.

Remove Curse = Зеленый + Фиолетовый — снимает с персонажа проклятие.

Remove Fear = Оранжевый + Фиолетовый — снимает с персонажа состояние страха.

Shield = Синий + Оранжевый — действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка.

Stoneskin = Желтый + Оранжевый — действует как заклинание в течение 30 минут за очко силы напитка.

Water Breathing = Желтый + Фиолетовый — позволяет героям ходить по воде безо всякого вреда.

БЕЛЫЕ НАПИТКИ

Требуется знание алхимии на уровне Master.

Might Boost = Cure Poison + Heroism — на 30 минут увеличивает силу на 3 за очко силы напитка.

Intellect Boost = Awaken + Harden Item — на 30 минут увеличивает интеллект на 3 за очко силы напитка.

Personality Boost = Awaken + Recharge Item — на 30 минут увеличивает обаяние на 3 за очко силы напитка.

Endurance Boost = Cure Poison + Shield — на 30 минут увеличивает выносливость на 3 за очко силы напитка.

Speed Boost = Cure Disease + Haste — на 30 минут увеличивает скорость на 3 за очко силы напитка.

Accuracy Boost = Cure Disease + Stoneskin — на 30 минут увеличивает меткость на 3 за очко силы напитка.

Luck Boost = Heroism + Shield — на 30 минут увеличивает удачу на 3 за очко силы напитка.

Flaming Potion = Awaken + Haste — добавляет вещи свойство «of flame» на 30 минут за очко силы напитка.

Flaming Potion = Stoneskin + Cure Poison — добавляет вещи свойство «of flame» на 30 минут за очко силы напитка.

Freezing Potion = Awaken + Heroism — добавляет вещи свойство «of frost» на 30 минут за очко силы напитка.

Freezing Potion = Cure Disease + Shield — добавляет вещи свойство «of frost» на 30 минут за очко силы напитка.

Noxious Potion = Cure Disease + Recharge Item — добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка.

Noxious Potion = Cure Poison + Harden Item — добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка.

Shocking Potion = Cure Poison + Haste — добавляет вещи свойство «of sparks» на 30 минут за очко силы напитка.

Shocking Potion = Cure Disease + Heroism — добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка.

Shocking Potion = Cure Poison + Haste — добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка.

Swift Potion = Awaken + Shield — добавляет вещи свойство «of swiftness» на 30 минут за очко силы напитка.

Swift Potion = Cure Poison + Recharge Item — добавляет вещи свойство «of poison» на 30 минут за очко силы напитка.

Cure Paralysis = Awaken + Stoneskin — снимает паралич.

Cure Paralysis = Cure Disease + Harden Item — снимает паралич.

Divine Restoration = Haste + Recharge Item — исцеляет все болячки, за исключением окаменения, смерти и уничтожения тела.

Divine Restoration = Shield + Stoneskin — исцеляет все болячки, за исключением окаменения, смерти и уничтожения тела.

Body Resistance = Recharge Item + Stoneskin — на 30 минут увеличивает защиту от магии Тела на 3 за очко в навыке.

ЧЕРНЫЕ НАПИТКИ

Требуется знание алхимии на уровне Grandmaster.

Pure Might = Cure Disease + Might Boost — + 50 постоянная прибавка к силе героя.

Pure Intellect = Cure Disease + Intellect Boost — + 50 постоянная прибавка к интеллекту героя.

Pure Personality = Cure Poison + Personality Boost — + 50 постоянная прибавка к обаянию героя.



Divine Restoration = Heroism + Harden Item — исцеляет все болячки, за исключением окаменения, смерти и уничтожения тела.

Divine Cure = Haste + Stoneskin — лечит, прибавляя 10 жизней за очко в навыке.

Divine Power = Recharge Item + Harden Item — восстанавливает ману, прибавляя 10 единиц за очко в навыке.

Fire Resistance = Haste + Harden Item — на 30 минут увеличивает защиту от магии Огня на 3 за очко в навыке.

Air Resistance = Haste + Shield — на 30 минут увеличивает защиту от магии Воздуха на 3 за очко в навыке.

Water Resistance = Shield + Harden Item — на 30 минут увеличивает защиту от магии Воды на 3 за очко в навыке.

Earth Resistance = Heroism + Stoneskin — на 30 минут увеличивает защиту от магии Земли на 3 за очко в навыке.

Mind Resistance = Heroism + Recharge Item — на 30 минут увеличивает защиту от магии Ума на 3 за очко в навыке.

Pure Endurance = Awaken + Endurance Boost — + 50 постоянная прибавка к выносливости героя.

Pure Speed = Cure Poison + Speed Boost — + 50 постоянная прибавка к скорости героя.

Pure Accuracy = Awaken + Accuracy Boost — + 50 постоянная прибавка к меткости героя.

Pure Luck = Stoneskin + Swift Potion — + 50 постоянная прибавка к удаче героя.

Stone to Flesh = Heroism + Cure Paralysis — излечивает окаменение.

Slaying Potion = Shield + Flaming Potion — прибавляет оружию свойство «of dragon slaying».

Rejuvenation = Bless + Divine Restoration — снимает у персонажа все искусственно прибавленные годы.

Rejuvenation = Preservation + Divine Restoration — снимает у персонажа все искусственно прибавленные годы.

Rejuvenation = Water Breathing + Divine Restoration — снимает у персонажа все искусственно прибавленные годы.

О СОСТОЯНИЯХ

Почти всем вредным состояниям свойственна характерная физиономия героя: посмотрите на лица подопечных, и вы поймете, что к чему. Степень опасности недуга определяется по цвету соответствующей надписи: зеленый – минимальная угроза здоровью, желтый – хворь средней тяжести, а красный – серьезная или смертельная. Легко заметить, что некоторые болячки изначально не могут нести в себе что-то опасное для жизни (например, Drunk), а некоторые бывают только смертельны (Eradicated). Все типы недомоганий лечатся в храме, за деньги, естественно. Священники также не против за небольшую мзду восстановить до максимума жизни и ману вполне здорового персонажа.

Иногда герой становится «счастливым» обладателем нескольких вредных состояний. Самое смешное заключается в том, что они накладываются друг на друга и вы видите лишь *одну* хворь. Это очень серьезный баг. Пример: при насланном на приключенца сне и испуге он выглядит только испуганным, но испуганный герой способен отбиваться от врагов, а заснувший – нет! Не радуйтесь, даже щелчок **правой** кнопкой мыши на портрете не покажет вторую напасть. Зайдите в характеристики персонажа и щелкните на графу Conditions, заодно узнаете, сколько времени спит и боится ваш подопечный.

Afraid. Испуганный персонаж теряет половину интеллекта, личности и меткости, взамен получая небольшое преимущество в скорости и силе.

Нейтрализация: Remove fear (Mind).

Asleep. Существует два варианта данного состояния. Либо сон группы был прерван нападением монстров, либо сие есть действие вражеской магии. Спящий герой не вмешивается в ход битвы, даже если сотоварищи рядом кричат от боли.

Нейтрализация: со временем, от удара, Awaken (Water).

Cursed. Проклятому герою жутко не везет, хотя с удачей все в порядке. Воин никак не может сконцентрироваться для меткого удара, а из-за этого часто промахивается. Магам не лучше – срабатывает только одно заклятье из трех сотворенных. Так и хочется сказать «Проклятье!».

Нейтрализация: Remove Curse (Spirit).

Dead. Жизнь, как известно, дается только раз... эх, раз, да еще раз, да еще много-много раз... После смерти вас телепортируют в к вашему замку в Harmondale, деньги отберут (если вы заблаговременно не положили всю наличность в банк), однако ничего больше не изменится. Останутся все предметы из инвентаря, все навыки и статистики, а также один предмет, который вы успели схватить мышкой, но еще не положили персонажу в «багажник». Количество смертей фиксируется в записях о достижениях героев, оттого единственный резон избегать смерти – желание не иметь позорную надпись «N deaths», где N есть число смертей.

Нейтрализация: Raise dead (Spirit).

Diseased. Зараженный болезнью персонаж страдает от снижения физических способностей (сила, выносливость, скорость, меткость), а в случае более опасной болезни – и умственных (личность, интеллект). Удача не изменяется. После отдыха восстанавливается только определенная часть жизненных и магических единиц. Чем опаснее болезнь, тем меньше здоровья и маны окажется у персонажа после сна (половина при зеленой степени, треть при желтой).

Нейтрализация: Cure disease (Body).

Drunk. Повышает в два раза показатель удачи, на столько же уменьшается сила и выносливость. Все остальные показатели снижаются еще больше, а ловкость опускается на 90 % от исходной. Опьянение – это единственная напасть, которая не подается нейтрализации с помощью магии. Поспите, и все как рукой снимет.

Нейтрализация: отдых.





Eradicated. Считается, что данное состояние хуже смерти, так как герой не только умирает, но и теряет собственное тело. Такую подставу чаще всего организуют супермощные враги, да и вы сами тоже, если неудачно смешаете пузырьки, не получив еще статуса Мастера или Грандмастера. Все вышесказанное про смерть применимо и в разговоре об уничтожении тела.

Нейтрализация: Resurrection (Spirit).

Good. Нормальное состояние, при котором персонаж не находится под влиянием каких-либо недугов. Оберегайтесь от болячек, и отряд всегда будет в полном порядке.

Insane. У полоумного пользователя магии, как и у других героев, резко уходит вниз уровень интеллекта и личности, а после сна он просыпается с нулевым количеством магической энергии. Однако безумие полезно для воителей (в особенности рыцарям, которым магия до лампочки), делая их берсерками, наделяя их гигантской мощью и необычной нечувствительностью к боли. Безумие в два раза увеличивает силу персонажей, в полтора раза – выносливость плюс немного ускоряет.

Нейтрализация: Cure insanity (Mind).

Paralyzed. Паралич активно насылается гаргульями. Герой непрерывно смотрит в одну точку, не реагирует на внешние раздражители и не предпри-



нимает никаких действий. Толк от парализованного персонажа стремится к нулю.

Нейтрализация: Cure paralysis (Mind).

Poisoned. По оказываемому воздействию отравление во многом сходно с болезнью.

Так же уменьшается количество маны и здоровья после сна, однако, судя по меньшему изменению статистик героев, отрава есть меньшее зло, да и лечащее отравление заклятье тратит маны в два раза меньше.

Нейтрализация: Cure poison (Body).



Stoned. Превращение отдельно взятого приключенца в каменную статую; применяется только медузами. Эффект сходен с параличом, однако степень опасности указывается не желтым цветом, а красным. Стоимость излечения в храме выше в семь раз.

Нейтрализация: Stone to flesh (Earth).

Unconscious. Бессознательное состояние, в которое попадает сильно израненный герой. Занимает промежуточную позицию между жизнью и смертью: если потерявшего сознание персонажа начнут добивать враги, то он умрет. В бессознательном состоянии герои (разумеется) не предпринимает никаких действий, а ждут срочного и надлежащего лечения. Если все герои потеряют сознание, то группа погибнет.

Нейтрализация: отдых, восстановление утраченного здоровья.

Weak. Слабость на основные характеристики не влияет, но у уставшего героя несколько больший перерыв между атаками плюс нанесенный удар оказывается слабее ожидаемого.

Нейтрализация: Cure weakness (Body).

ЗАКЛИНАНИЯ

Система магии в MM7 стала немного другой, нежели в предыдущей части. Теперь каждое заклинание имеет свою сложность произнесения и запоминания. Так маг, обучившийся в магическом магазине основам магии, но не получивший в ней хотя бы уровень Эксперта, будет ограничен лишь самыми слабыми четырьмя заклинаниями данной магии. Это уровень Normal. Эксперты в магии смогут выучить еще три заклинания уровня Expert, Мастера получат доступ к дополнительным трем супермощным заклинаниям уровня Master. А Грандмастер в магии, если сможете добиться этого статуса, получит в подарок наиболее ценное заклинание из этой сферы магии.

Кроме того, статус в магии влияет и на силу самого заклинания, будь оно очень простое или сверхмощное. Скорее всего, будет увеличиваться убойная сила магии и уменьшаться скорость перезарядки. Перезарядка – это время, которое проходит между магическими атаками вашего персонажа. То есть дешевенькая и слабенькая магия может вылетать с огромной скоростью, а вот после применения магии уровня Master и Grandmaster колдуну будет необходимо некоторое время отдохнуть, прийти в себя. То есть чем больше время перезарядки, тем меньше заклинаний вы успеете применить в бою.

Выражение «за очко в магии» означает, что за каждое повышение на единицу навыка в сфере магии, к которой относится заклинание, к уже существующему урону будет прибавляться дополнительный в размере, скажем, от 1 до 8. То есть, если вы кидаете во врага Lightning Bolt, игра берет все ваши очки (предположим, 10 очков) в Air Magic (сфера, к которой относится заклинание) и умножает их на 1–8, так что вы нанесете урон в пределах от 10 до 80. То же самое и со временем, только оно более фиксировано, то есть нет разброса «от» и «до».

В описании заклинания вначале указывается его название, затем мана, затрачиваемая за применение одного описываемого заклинания, а далее – эффективность заклятья в зависимости от статуса (Normal, Expert, Master, Grandmaster) вашего персонажа в этой сфере. Более мощные заклинания с высоким статусом не могут быть применены персонажами с более низким статусом в волшебной сфере, а значит, описывается только эффект от заклинания на нужном статусе и на более высоких.

AIR MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Wizard Eye. Мана – 1.

Normal. На автокарте отображается перемещение всех существ. Длительность действия заклинаний – 1 час за очко в магии.

Expert. Также показываются предметы.

Master. Показываются интересные объекты.

Grandmaster. Не требует маны.

Типичный «радар», который обязательно должен работать в любое время и в любом месте. Вы будете видеть количество монстров у вас за спиной и по бокам, а также все сокровища. Последнее помогает при поиске секретных проходов и фальшивых стен.



Feather Fall. Мана – 2.

Normal. Замедляет падение героев, так что они не получают урона от неудачных приземлений. Длится 5 минут за очко в магии.

Expert. Длительность – 10 минут за очко в магии.

Master. Длительность – 1 час за очко в магии.

Grandmaster. Заклятье требует меньше времени для применения.

Применяйте при полетах и при путешествиях по гористой местности.

Air Resistance. Мана – 3.

Normal. Увеличивает сопротивление к магии Воздуха на одну единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность – 1 час за очко в магии.

Expert. Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master. Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster. Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Sparks. Мана – 4.

Normal. Выстрел тремя маленькими искрами, которые будут отскакивать от стен и пола, пока не исчезнут или не попадут в цель. Каждая искра наносит урон в 2 единицы плюс 1 за очко в магии.

Expert. Быстрая перезарядка заклинания. 5 искр.

Master. Еще более быстрая перезарядка. 7 искр.

Grandmaster. Наибыстрейшая перезарядка. 9 искр.

Постарайтесь выстрелить в упор, чтобы все искры врезались в одну цель.

УРОВЕНЬ EXPERT

Jump. Мана – 5.

Expert. Прыжок, отряд подбрасывается в воздух, а затем возвращается обратно на землю. От приземления нет урона.

Master. Быстрая перезарядка.

Grandmaster. Перезарядка заклинания еще быстрее.

На свежем воздухе однозначно хуже Fly, как только он у вас появится. В помещениях иногда просто необходим.

Shield. Мана – 8.

Expert. Замедляет летящие в группу камни и стрелы, так что группа получает только половину урона от их попадания. Длительность – 1 час + 5 мин за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Master. Длительность – 1 час + 15 мин за очко в магии.

Grandmaster. Длительность – 1 час за очко в магии.

Полезно против гоблинов и эльфийских лучников.

Lightning Bolt. Мана – 10.

Expert. Посылает во врага одну молнию. Урон равен 8 + 1–8 за очко в магии.

Master. Быстрая перезарядка.

Grandmaster. Еще более быстрая перезарядка.

Почти никогда не мажет в режиме реального времени, и это огромный плюс.

УРОВЕНЬ MASTER

Invisibility. Мана – 15.

Master. Отряд становится невидимым для всех существ. Длительность – 10 минут за очко в магии. Если герои начинают разговор или драку, то действие заклинания прекращается досрочно. Невидимость можно применять, если поблизости нет враждебных существ.

Grandmaster. Длительность – 1 час за очко в магии.

Многие опасные места можно пройти только невидимкой. Например, испытание в небесном Walls of Mist, что в Celeste. Если подойти к противнику слишком близко, то невидимость исчезнет.

Implosion. Мана – 20.

Master. Маг уничтожает воздух около цели и создает мощный взрыв. Урон – 10 + 1–10 за очко в магии.

Grandmaster. Быстрая перезарядка.

Приятно, что очень немногие монстры сопротивляются этому заклятью.

Fly. Мана – 25.

Master. Отряд может летать. Длительность – 1 час за очко в магии. За каждые 5 минут в полете у мага отбирается дополнительная единица маны. Работает только на свежем воздухе.

Grandmaster. В полете мана не тратится.

Прохождение MM7 делится на две части: еще без знания Fly и уже с Fly. Громадная скорость передвижения и избиение наземных не стреляющих тварей.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Starburst. Мана – 30.

Grandmaster. Вызов 20 звезд, падающих с неба и сжигающих всех существ рядом с выбранной целью. Каждая звезда наносит урон в 20 плюс 1 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Прекрасное дополнение к Meteor Shower.

FIRE MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Torch Light. Мана – 1.

Normal. Создает факел, который освещает все вокруг. Применяется для разгона темноты.

Expert. Освещение ярче.

Master. Наиболее яркое освещение.

Grandmaster. Быстрая перезарядка.

Обязательная вещь во всех подземельях. Работает и в ночных путешествиях на свежем воздухе.

Fire Bolt. Мана – 2.

Normal. Посылает в указанную цель пламенный заряд. Наносит урон, равный 1–3 за очко в магии.

Expert. Быстрая перезарядка.

Master. Перезарядка еще быстрее.

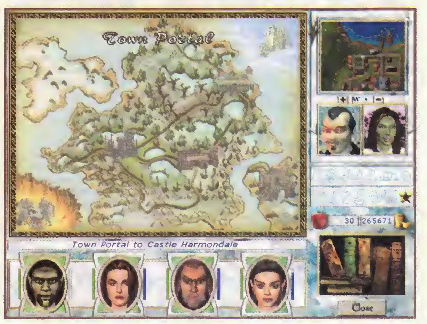
Grandmaster. Наибыстрейшая перезарядка.

Основное атакующее заклинание в начале игры из-за низких затрат маны и хорошей мощности.

Fire Resistance. Мана – 3.

Normal. Увеличивает сопротивление к магии Огня на единицу за каждое очко в воздушной магии.

Длительность – 1 час за очко в магии.



Expert. Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master. Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster. Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Fire Aura. Мана – 4.

Normal. Обычное оружие без всяких магических заклинаний на нем, наносит дополнительный урон огнем. Длительность – 1 час за очко в магии. Оружие получает свойство «Of Fire».

Expert. Оружие получает свойство «of flame».

Master. Оружие получает свойство «of Infernos».

Grandmaster. Оружие получает свойство «of Infernos», действие которого не прекращется со временем.

Отлично срабатывает в битвах со слизняками Ooze в заброшенной шахте гномов, затем у вас найдутся вещи помощнее.

УРОВЕНЬ EXPERT

Haste. Мана – 5.

Expert. Уменьшает время между атаками героев. Длительность – 1 час + 1 минута за очко в магии. После окончания действия заклятья герои остаются уставшими в течение 6 часов.

Master. Длительность – 1 час + 3 минуты за очко в магии.

Grandmaster. Длительность – 1 час + 4 минуты за очко в магии.

Увеличивает скорость героев, но зато делает их уставшими. Так себе заклинание.

Fireball. Мана – 8.

Expert. Маг посылает во врага огненный шар, который при попадании взрывается, задевая всех находящихся рядом с целью существ. Может нанести урон и отряду, если тот находится слишком близко к врагу. Наносимый урон – 1–6 за очко в магии.

Master. Быстрая перезарядка.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка.

В начале игры очень часто применяется на открытом воздухе и в слишком густонаселенных пещерах, ближе к концу становится слаб. Хорош при обстреле врагов в полете.

Fire Spike. Мана – 10.

Expert. Создается огненная мина, которая взорвется, если враг подойдет к ней очень близко. Действие мины кончается только, когда герои покидают область, в которой она лежит. Можно создать одновременно до 5 мин.

Наносимый урон – 1–6 за очко в магии.

Master. Семь мин максимум. Урон – 1–8 за очко в магии

Grandmaster. Девять мин максимум. Урон – 1–10 за очко в магии.

Странное заклинание, вроде неплохое, но вряд ли сильно поможет – сильным тварям, с которыми вы боитесь драться, оно особо не повредит.

УРОВЕНЬ MASTER

Immolation. Мана – 15

Master. Окружают группу стеной пламени, вредной для здоровья монстров. Огненная стена горит в течение минуты за очко в магии. Наносимый урон – 1–6 за очко в магии.

Grandmaster. Длительность увеличивается до 10 минут за очко в магии.

Хорошо только на уровне Grandmaster, если любите рукопашный бой.

Meteor Shower. Мана – 20

Master. С неба падают раскаленные булыжники, которые наносят урон всем существам, находящимся поблизости от цели. Падает 16 метеоритов, каждый наносит урон в 1–8 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Grandmaster. Перезарядка быстрее, падает 20 метеоритов.

Любимейшее ветеранами MM6 заклинание сохранило свою мощь и в MM7.

Inferno. Мана – 25

Master. Сжигает все врагов в поле зрения мага, включая сам отряд. Наносит урон в 12 + 1 за очко в магии. Работает только в помещениях.

Grandmaster. Более быстрая перезарядка.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Incinerate. Мана – 30

Grandmaster. Наносит ука-занной цели мощный урон огнем в 15 + 1–15 за очко в магии.

Самое мощное атакующее заклинание в стихийной магии, соперничает на равных с атакующей магией Тьмы и с клирическим Flying Fist.

WATER MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Awaken. Мана – 1.

Normal. Будит отряд, заснувший обычным сном. Если сон был магическим, то разбудит только в случае, когда герои спали меньше, чем 3 минуты за очко в магии.

Expert. Будит, если спали меньше 1 часа за очко в магии.

Master. Будит, если спали меньше 1 дня за очко в магии.

Grandmaster. Будит, если спали меньше 1 дня за очко в магии.

Применяется редко, в соответствующих случаях, но бывает полезным.



Poison Spray. Мана – 2.

Normal. Создание ядовитого облачка, наносимый урон равен 2 плюс 1–2 за очко в магии.

Expert. Перезарядка заклинания происходит быстрее. Выстрел 3 ядовитыми облачками.

Master. Перезарядка еще быстрее. 5 облачков.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка. 7 облачков.

Небольшой урон компенсируется отсутствием у большинства врагов сопротивления к этому заклинанию.

Water Resistance. Мана – 3.

Normal. Увеличивает сопротивление к магии Огня на одну единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность – 1 час за очко в магии.

Expert. Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master. Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster. Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Ice Bolt. Мана – 4.

Normal. Посылает во врага кусок льда. Урон равен 1–4 за очко в магии.

Expert. Перезарядка быстрее.

Master. Перезарядка еще быстрее.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка.

Почти бесполезен, так как Acid Burst намного лучше.

УРОВЕНЬ EXPERT

Water Walk. Мана – 5.

Expert. Позволяет отряду ходить по воде «аки посуху». Длительность – 10 минут за очко в магии. Каждые 20 минут хождения по воде маг теряет единицу маны.

Master. Длительность – 1 час за очко в магии.

Grandmaster. При хождении по воде мана не тратится.

В будущем заменяется Fly, но пока его нет...

Recharge Item. Мана – 8.

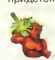
Expert. Восстанавливает заряды в любой магической вещи с ограниченным количеством зарядов. Каждое такое восстановление уменьшает максимальное количество зарядов в вещи (от 50 до 1 процента за очко в магии).

Master. Потеря зарядов составляет от 30 до 1 процента за очко в магии.

Grandmaster. Потеря зарядов составляет от 20 до 1 процента за очко в магии.

Жезлы с зарядами редко используются, так как их не очень много, поэто-

му о заклинании вспоминать часто не придется.



Acid Burst. Мана – 10.

Expert. Выстреливает во врага кислотой, урон равен 9 + 1–9 за очко в магии.

Master. Перезарядка быстрее.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка.

То, что доктор прописал. В середине игры пользуйтесь либо этим заклинанием, либо Implosion – смотря какие сопротивления к магии есть у монстра.

УРОВЕНЬ MASTER



Enchant Item. Мана – 15.

Master. Наделяет невесомую вещь магическими свойствами. Шанс добиться успеха – 10 % за очко в магии. Сила магии, появившейся на предмете, средняя.

Grandmaster. Более мощные магические свойства.

Действует только на немагические вещи, то есть на те, которые не содержат в себе ни одного заклинания.



Town Portal. Мана – 20.

Master. Телепортирует отряд к центральному фонтану любого города, который они успели посетить. Шанс добиться успеха – 10 % за очко в магии. Не работает, если рядом находятся враждебные существа.

Grandmaster. Работает даже тогда, когда рядом есть монстры.

Чтобы попасть, скажем, из Avlee в Mount Nighon, надо пройти немало карт и затратить много времени – утомляет. Лучше пользуйтесь Town Portal на уровне Master, а когда будете Grandmaster в стихии Воды, создавайте Lloyd's Beacon.

Ice Blast. Мана – 25.

Master. В сторону, куда смотрит маг, летит шар из мелких льдинок. Когда он попадает во что-нибудь, то разлетается на 7 льдинок, летящих во все стороны, но не попадающих в отряд. Льдинки отскакивают от препятствий, пока не попадут в монстра или не растают. Наносимый каждой льдинкой урон равен 12 + 1–3 за очко в магии.

Grandmaster. Перезарядка быстрее. Шар разлетается на 9 льдинок.

Кидайте в толпу огненных элементалов или в любых других врагов, скопившихся в маленьком помещении.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Lloyd's Beacon. Мана – 30.

Grandmaster. Позволяет пометить место, куда вы хотите в будущем телепортироваться. Применяйте заклинание, чтобы пометить место или телепортироваться к уже существующей отметке. Одновременно могут находиться до 5 меток. Они существуют 1 неделю за очко в магии.

Единственный и неповторимый «маяк Ллойда» позволяет создать метку в подземелье, подраться с монстрами, затем телепортироваться к храму, чтобы подлечить группу... и тут же вернуться в подземелье. Очень экономит как реальное, так и игровое время.

EARTH MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL



Stun. Мана – 1.

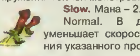
Normal. Шлепает врага, не нанося ему урона, но заставляя его отскочить назад и некоторое время приходить в себя.

Expert. Эффект сильнее

Master. Более сильный эффект.

Grandmaster. Наиболее сильный эффект.

Очень хорош в маленьких комнатах и узких коридорах, позволяет избежать окружения толпой монстров.



Slow. Мана – 2.

Normal. В два раза уменьшает скорость движения указанного противника и заставляет его атаковать в два раза медленней. Длительность – 3 минуты за очко в магии.

Expert. Длительность – 5 минут за очко в магии.

Master. Существо двигается в 4 раза медленнее.

Grandmaster. Существо двигается в 8 раз медленнее.

Используется, чтобы быстро убежать или обстреливать врага с дальних и средних дистанций.

Earth Resistance. Мана – 3.

Normal. Увеличивает сопротивление к магии Земли на одну единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность – 1 час за очко в магии.

Expert. Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master. Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster. Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.



Deadly Swarm. Мана – 4.

Normal. Маг вызывает рой насекомых, которые жалят цель, нанося урон в 5 +1–3 за очко в магии.

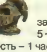
Expert. Более быстрая перезарядка.

Master. Перезарядка еще быстрее.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка.

Хорош против слабачков и средних по силе тварей.

УРОВЕНЬ EXPERT



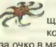
Stone Skin. Мана – 5.

Expert. Увеличивает класс защиты выбранного героя на 5 + 1 за очко в магии. Длительность – 1 час + 5 минут за очко в магии.

Master. Длительность – 1 час + 15 минут за очко в магии.

Grandmaster. Длительность – 1 час за очко в магии.

Типичное защитное заклинание, не очень сильное. Но за такие затраты маны лучше не посоветуешь.



Blades. Мана – 8.

Expert. Выстрел вращающимся изогнутым клинком, который наносит урон в 1–9 за очко в магии.

Master. Перезарядка быстрее.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка.



Ни то ни се. Заклинание хорошее, но есть и получше.

Stone to Flesh. Мана – 10. Expert. Превращенный в камень герой возвращается в нормальное состояние. Заклятье сработает, если в состоянии окаменения герой пробыл меньше 1 часа за очко в магии.

Master. Сработает, если пробыл меньше 1 дня за очко в магии.

Grandmaster. Сработает всегда.

Окаменение героя происходит редко, и против него лучше применять Protection from Magic.

УРОВЕНЬ MASTER

Rock Blast. Мана – 15. Master. Колдун кидает зачарованный камень, который катится, отскакивая и подпрыгивая. Если остановится или попадет в существо, то взорвется, нанося урон в 1–8 за очко в магии. Если рядом находится отряд, то урон будет нанесен и ему.

Grandmaster. Перезарядка быстрее.

Подлое заклинание – можно подбросить находящемуся за углом врагу.

Telekinesis. Мана – 20. Master. Позволяет силой мысли передвигать или активизировать вещи на расстоянии с силой, равной 2 за очко в магии. Можно открывать двери, брать вещи, переключать рычаги, открывать сундуки...

Grandmaster. Воздействие на вещи с силой 3 за очко в магии.

Решает все проблемы с ловушками, даже может убить монстра, если вы откроете сундук рядом с ним.

Death Blossom. Мана – 25. Master. Маг швыряет магический булыжник, который при приземлении взрывается, нанося урон в 20 + 1 за очко в магии. Работает только на свежем воздухе.

Grandmaster. Более быстрая перезарядка. Урон равен 20 + 2 за очко в магии.

Meteor Shower – лучше. И этим все сказано.



УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Mass Distortion. Мана – 30. Grandmaster. Колдовство, которое увеличивает массу выбранного в качестве жертвы существа, нанося огромный урон его здоровью. Урон равен 25 % от здоровья существа + 2 % за очко в магии.

Только против самых сильных и опасных для вас врагов.

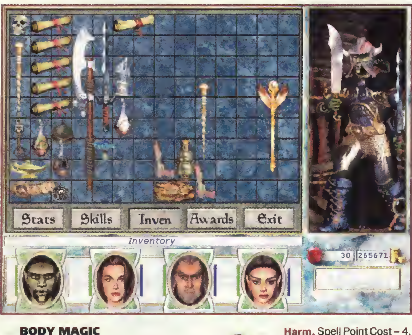
в воздушной магии. Длительность – 1 час за очко в магии.

Expert. Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master. Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster. Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.



BODY MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Cure Weakness. Мана – 1. Normal. Возвращает бодрость уставшему герою, если заклинание применено не позднее трех минут за очко в магии с момента наступления усталости.

Expert. Сработает не позднее 1 часа за очко в магии.

Master. Сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

Grandmaster. Сработает всегда.

Полезно применять после заклинания Haste.

Heal. Мана – 2. Normal. Исцеляет выбранного героя, восстанавливая 5 + 2 за очко в магии жизней.

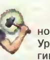
Expert. Восстанавливает 5 + 3 за очко в магии жизней.

Master. Восстанавливает 5 + 4 за очко в магии жизней.

Grandmaster. Восстанавливает 5 + 5 за очко в магии жизней.

Редко используется, так как в бою клирик лучше дерется, чем лечит, а когда монстров нет, лучше поспать.

Body Resistance. Мана – 3. Normal. Увеличивает сопротивление к магии Тела на одну единицу за каждое очко



Harm. Spell Point Cost – 4. Normal. Заклинание наносит врагу телесные раны. Урон – 8 + 1–2 за очко в магии.

Expert. Быстрая перезарядка.

Master. Более быстрая перезарядка.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка.

Пока клирик не станет мастером в сфере Тела, он будет пользоваться почти всегда только этой атакующей магией. На нежить не действует.

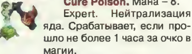
УРОВЕНЬ EXPERT

Regeneration. Мана – 5. Expert. Во время действия этого заклятья выбранный персонаж восстанавливает жизни со скоростью 1 жизнь в минуту. Длительность – 1 час за очко в магии.

Master. Восстановление 3 жизней в минуту.

Grandmaster. Восстановление 10 жизней в минуту.

Затяжные бои в длинных коридорах и на свежем воздухе.



Cure Poison. Мана – 8. Expert. Нейтрализация яда. Срабатывает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

Master. Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster. Срабатывает всегда.

Достаточно часто вас будут отравлять даже откровенно слабые монстры.

Hammerhands. Мана – 10.

Expert. Увеличивает воинское искусство конкретного персонажа в кулачном, безоружном бою, позволяя более точно попадать в незащищенные броней слабые точки.

Master. Более быстрая перезарядка.

Grandmaster. Заклятье действует на всю группу сразу.

Нужно только классу Monk, остальные живут без этого заклятья.

УРОВЕНЬ MASTER



Cure Disease. Мана – 15.

Master. Излечение болезней. Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster. Срабатывает всегда.

Если не отравят, то обязательно заразят. Обязательно должно быть.

Protection from Magic. Мана – 20.

Master. Все герои получают иммунитет к атакам, вызывающим отравление, болезнь, окаменение, паралич и слабость. Заклинание отразит одну такую атаку на персонажа за каждое очко в магии.

Grandmaster. Заклинание также охраняет от атак, вызывающих смерть или полное уничтожение.

Самое мощное защитное заклинание, применяйте всегда, если встретите врага сильнее гоблина.

Flying Fist. Мана – 25.

Master. Выстрел гигантским летающим кулаком, который врезается в выбранную цель. Урон – 30 + 1–5 за очко в магии.

Grandmaster. Более быстрая перезарядка.

Самое сильное атакующее заклинание в клирической магии. Комментарии излишни.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER



Power Cure. Мана – 30.

Grandmaster. Восстанавливает 10 + 5 за очко в магии жизней одновременно у всех персонажей в отряде.

Лечит классно, а если чередовать с Shared Life, то еще лучше.

SPIRIT MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Detect Life. Мана – 1.

Normal. Позволяет узнать количество жизней у противника, щелкнув на нем **правой** кнопкой мыши. Длительность – 10 минут за очко в магии.

Expert. Длительность – 30 минут за очко в магии.

Master. Длительность – 1 час за очко в магии.

Grandmaster. Показываются наложенные на монстра заклинания.

Всегда показывает количество жизней, чего не скажешь о навыке Identify Monster.

Bless. Мана – 2.

Normal. Увеличивает шанс персонажа попасть по противнику как в рукопашной схватке, так и в перестрелке. Увеличение шанса попасть равно 5 + 1 за очко в магии. Длительность – 5 минут за очко в магии.

Expert. Действует на всю группу.

Master. Длительность – 1 час + 15 мину за очко в магии.

Grandmaster. Длительность – 1 час за очко в магии.

Нужен для ваших бойцов, на точность магии никак не влияет.

Fate. Мана – 3.

Normal. Увеличивает шанс персонажа попасть по монстру или шанс монстра промазать. Увеличение или уменьшение шанса попасть равно 20 + 1 за очко в магии. Длительность – 5 минут или до первой атаки выбранной цели.

Expert. Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 2 за очко в магии.

Master. Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 4 за очко в магии.

Grandmaster. Увеличение за уменьшение шанса попасть равно 20 + 6 за очко в магии. Слишком быстро проходит и действует на 1 атаку – очень неудачное заклинание.

Turn Undead. Мана – 4.

Normal. Вся видимая клирику нежить в панике бежит, пока действует заклинание. Длительность – 3 минуты + 1 минута за очко в магии.

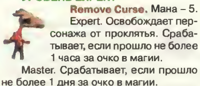
Expert. Длительность – 3 минуты + 3 минуты за очко в магии.

Master. Длительность – 3 минуты + 5 минут за очко в магии.

Grandmaster. Быстрая перезарядка.

Обязательно купите, только знайте, что некоторые виды нежити могут и не побежать, то есть перебороть заклинание. Если вы нападете на убегающих, то заклинание также прекратится.

УРОВЕНЬ EXPERT



Remove Curse. Мана – 5.

Expert. Освобождает персонажа от проклятья. Срабатывает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

Master. Срабатывает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster. Срабатывает всегда.

Как и Cure Poison, Desease нужен для снятия соответствующих болячек. Хотя можно и в храме лечиться.

Preservation. Мана – 8.

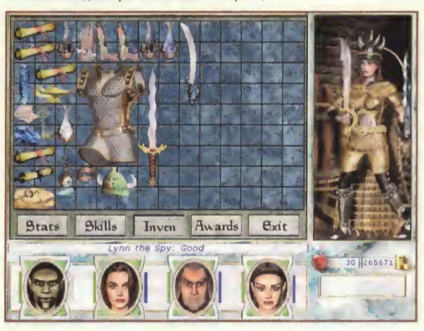
Expert. Заклинание заставляет душу не покидать тело в случае очень серьезных ран и атак, вызывающих смерть или уничтожение тела. Если действие заклинания завершится, а серьезные раны не будут исцелены, то герой умрет.

Длительность – 1 час + 5 минут за очко в магии.

Master. Действует на весь отряд.

Grandmaster. Длительность – 1 час + 15 минут за очко в магии.

Врагов, убивающих с одного удара, на удивление много (Ancient Wywern, Minotaur Lord, не говоря уже о титанах и драконах), а лечить персонажа в отключке намного легче, чем мертвеца.



Heroism. Мана – 10.

Expert. Увеличивает урон, наносимый героями в результате успешной атаки, на 5 + 1 за очко в магии. Длительность – 1 час + 5 минут за очко в магии.

Master. Длительность – 1 час + 15 минут за очко в магии.

Grandmaster. Длительность – 1 час за очко в магии.

Применяйте вместе с Bless на ранних этапах игры, и победа будет за вами.

УРОВЕНЬ MASTER

Spirit Lash. Мана – 15.

Master. Клирик пытается разорвать связь между душой и телом жертвы, нанося урон в 10 + 2–8 за очко в магии. Чтобы заклинание сработало, клирик должен подойти к монстру вплотную.

Grandmaster. Более быстрая перезарядка.

Используется в рукопашной, а на дальних дистанциях швыряете Flying Fist.

Raise Dead. Мана – 20.

Master. Если вовремя применить, воскресит павшего в бою героя. Сработает, если прошло не более 1 дня за очко в магии. Воскресшие герои будут ослаблены.

Grandmaster. Сработает всегда.

Огромная экономия на услугах храмов.

Shared Life. Мана – 25.

Master. Все жизни героев собираются в одно целое, а затем поровну распределяются на всех героев. Плюс в это одно целое добавляются дополнительные жизни в размере 3 за очко в магии.

Grandmaster. Плюс в это одно целое добавляются дополнительные жизни в размере 4 за очко в магии.

Если ваш рыцарь здоров как никогда, а хилый маг и клирик уже умирают, то только Shared Life может спасти вас, даже от Power Cure будет меньше проку.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Resurrection. Мана – 30.

Grandmaster. Возрождение героя после уничтожения его тела. Возрожденный персонаж будет испытывать слабость. Заклинание долго перезаряжается.

Еще большая экономия на услугах храмов.

MIND MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Remove Fear. Мана – 1.

Normal. Убирает с персонажа состояние страха. Сработает не позднее 3 минут за очко в магии.

Expert. Сработает не позднее 1 часа за очко в магии.

Master. Сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

Grandmaster. Всегда срабатывает.

Страх снимается сном. Зачем делать это магией?

Mind Blast. Мана – 2.

Normal. Атакует разум противника, нанося урон в 3 +1–3 за очко в магии.

Expert. Быстрее перезаряжается.

Master. Еще быстрее перезаряжается.

Grandmaster. Очень быстро перезаряжается.

Слабее Harm, но и дешевле в 2 раза. Только сопротивляемость монстров к магии Ума – не очень редкое явление.

Mind Resistance. Мана – 3.

Normal. Увеличивает сопротивление к магии Земли на одну единицу за каждое очко в воздушной магии. Длительность – 1 час за очко в магии.

Expert. Две единицы сопротивления за очко в магии.

Master. Три единицы сопротивления за очко в магии.

Grandmaster. Четыре единицы сопротивления за очко в магии.

Становится ненужным для мастеров Светлой магии благодаря заклятью Day of Protection.

Telepathy. Мана – 4.

Normal. Клирик проникает в сознание выбранного существа, чтобы узнать, сколько у него денег и какие вещи он носит с собой.

Expert. Быстрая перезарядка.

Master. Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка, заклинание не тратит маны.

Чтобы не убивать зря или не воровать у того, кто сам без гроша в кармане, можно предварительно посмотреть вещи выбранного существа.

УРОВЕНЬ EXPERT

Charm. Мана – 5.

Expert. Монстр перестает атаковать вас и мирно стоит на месте. Дружелюбие исчезает после окончания действия заклинания или в результате вашего нападения на монстра. Длительность – 5 минут за очко в магии.

Master. Длительность – 10 минут за очко в магии.

Grandmaster. Заклятье кончается, если вы покидаете карту.

Хорошо, даже очень хорошо при встречах с тупоголовыми, но очень мощными рыцарями. Например, можно без проблем украсть вазу у Лорда Маркхама.



Cure Paralysis. Мана – 8.

Expert. Излечивает паралич. Сработает, если прошло не более 1 часа за очко в магии.

Master. Излечивает паралич. Сработает, если прошло не более 1 дня за очко в магии.

Grandmaster. Срабатывает всегда.

Хуже паралича только смерть и окаменение. Учтите это.

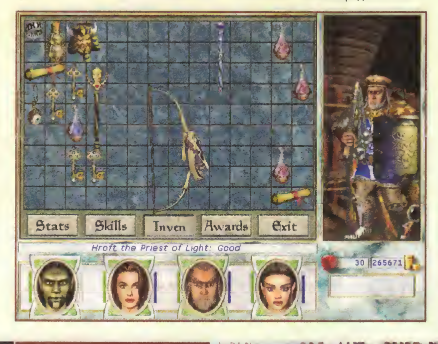
Berserk. Мана – 10.

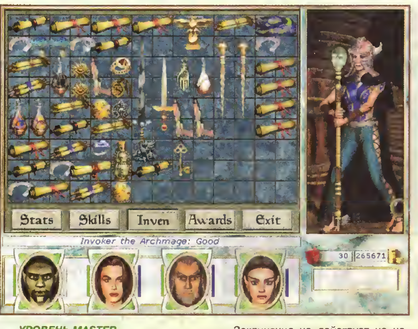
Expert. Выбранный монстр становится берсерком и атакует ближайшее к себе существо. Длительность – 5 минут за очко в магии.

Master. Длительность – 10 минут за очко в магии.

Grandmaster. Заклятье прекращается, только если вы покинете карту.

Не окажитесь в этот момент ближе всех к берсерку!





УРОВЕНЬ MASTER

Mass Fear. Мана – 15.

Master. Все существа в поле зрения клирика страшно пугаются и убегают. Длительность – 3 минуты за очко в магии. Не действует на нежить.

Grandmaster. Длительность – 5 минут за очко в магии.

По смыслу то же самое, что и Turn Undead, но только действует с точностью наоборот: живые убегают, а нежитям – как до лампочки.

Cure Insanity. Мана – 20.

Master. Вылечивает от безумия, сработает не позднее 1 дня за очко в магии.

Grandmaster. Сработает всегда.

Любят насылать безумие летающие «глазки», именно из-за этого их и боятся маги.

Psychic Shock. Мана – 25.

Master. Наносит мощный удар по сознанию выбранной цели. Урон равен 12 + 1–12 за очко в магии.

Grandmaster. Перезарядка заклятья происходит быстрее.

При высокой магии Ума сильнее, чем Flying Fist при высокой магии Тела, но вот выгодней развивать именно сферу Тела...

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Enslave. Мана – 30.

Grandmaster. Клирик получает контроль над сознанием выбранной цели и руководит ее деятельностью в течение 10 минут за очко в магии. Контролируемое существо будет атаковать всех враждебных партии монстров. Даже если вы нападете на вашего временного союзника, все равно он будет драться на вашей стороне.

Заклинание не действует на нежить. Монстр дерется за вас, пока вы его медленно убиваете. Но очень обидно, если на выбранную цель заклинание не подействовало.

LIGHT MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Light Bolt. Мана – 5.

Normal. На врага направляется луч света, наносящий урон в 1–4 за очко в магии. Нежить получает двойной урон от заклинания.

Expert. Перезарядка происходит быстрее.

Master. Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster. Наиболев быстрая перезарядка заклинания.

Простенько и со вкусом, а против нежити есть Destroy Undead.

Destroy Undead. Мана – 10.

Normal. Волшебник обращается к небесам за помощью в борьбе с нежитью. Наносимый заклинанием урон равен 1–16 за очко в магии. Действует только на нежить.

Expert. Перезарядка происходит быстрее.

Master. Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Самое хорошее средство против неупокоенных. Простых личей выносит за одно попадание. Да и маны поглощает немного. Обратите внимание: некроманты – не нежить.

Dispel Magic. Мана – 15.

Normal. Нейтрализуются все активные заклинания на всех существах в поле зрения мага. Чем больше очков в навыке магии Света, тем быстрее происходит перезарядка заклинания.

Expert. Перезарядка происходит быстрее.

Master. Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Лучше всего применять на некромантов, они постоянно вешают на себя Pain Reflection.

Paralyze. Мана – 20.

Normal. Временно парализует выбранную тварь, позволяя безнаказанно ее атаковать. Длительность – 3 минуты за очко в магии.

Expert. Перезарядка происходит быстрее.

Master. Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Палочка-выручалочка в битве с мощными тварями-одиночками типа Бегемотов и Лордов Минотавров. Иногда не срабатывает.

УРОВЕНЬ EXPERT

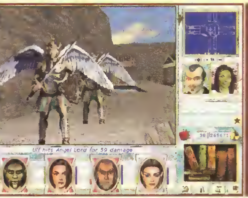
Summon Elemental. Мана – 25.

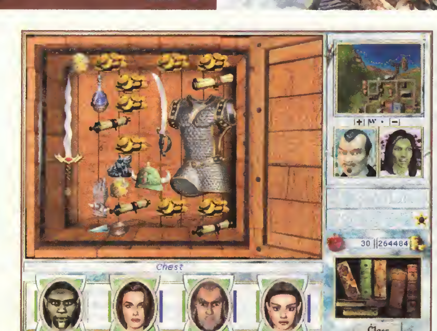
Expert. Волшебник вызывает временного союзника, младшего элементала Свта, который следует за группой и обстреливает монстров заклинанием Light Bolt. Длительность – 5 минут за очко в магии, при этом маг не может одновременно вызвать больше 1 элементала.

Master. Вызов обычного элементала Света. Длительность – 15 минут за очко в магии, при этом маг не может одновременно вызвать больше 3 элементалов.

Grandmaster. Вызов старшего элементала Света, при этом маг не может одновременно вызвать больше 5 элементалов.

Единственное Светлое заклинание, вызывающее союзников. Они отвлекают огонь противника на себя и прилично вредят его здоровью. На Арене обязательно вызовите максимально возможное количество элементалов.







Day of the Gods. Мана – 30.

Expert. Увеличение всех семи характеристик всех персонажей в отряде на 3 за очко в магии. Действует, пока вы не отдохнете.

Master. Увеличение характеристик на 4 за очко в магии.

Grandmaster. Увеличение характеристик на 5 за очко в магии.

Превращает даже слабого мага в яростного бойца, а уж рыцарь становится просто машиной смерти.

УРОВЕНЬ MASTER

Prismatic Light. Мана – 35.

Master. Всем персонажам в поле зрения героя наносится урон магией Света в размере 25 + 1 за очко в магии. Применяется только в помещении.

Grandmaster. Более быстрая перезарядка.

Действие как у Inferno, только в два раза мощнее. Эффективно при многократном применении.

Day of Protection. Мана – 40.

Master. Временная защита всего отряда от шести типов магических атак: Воды, Земли, Воздуха, Огня, Ума и Тела. Плюс применение двух заклинаний Feather Fall и Wizard Eye. Действие защиты от магий равно 4 за очко в магии.

Grandmaster. Действие защиты от магий равно 5 за очко в магии.

Полная защита от всех магий, за исключением Темной, Светлой и Духа.

Hour of Power. Мана – 45.

Master. Одновременное применение на всех героев усиливающих и защитных заклинаний: Haste, Heroism, Shield, Stone Skin и Bless. Сила этих заклинаний равна 4 за очко в магии.

Grandmaster. Сила этих заклинаний равна 5 за очко в магии.

В связке с Day of the Gods заставляет всех ваших героев творить настоящие чудеса в рукопашной схватке и при дистанционном обстреле.

Sunray. Мана – 50.

Master. На выбранную жертву фокусируется солнечный луч, который наносит урон в 20 + 1–20 за очко в магии. Действует только на свежем воздухе, медленная перезарядка.

Grandmaster. Средняя по скорости перезарядка.

Заклятье используется против элитных тварей вроде титанов и гидр.

УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Divine intervention. Мана – 55.

Grandmaster. Божественное вмешательство, самое мощное заклинание из Светлой магии. Полностью излечивает группу, восстанавливает всю ману и излечивает от всех болячек.

Может применяться не более 3 раз в день и каждый раз старит мага на 10 лет. Скорость перезарядки зависит от количество очков в магии.

Заменяет один поход в храм. От искусственной старости можно избавиться с помощью напитка Potion of Rejuvination.

DARK MAGIC

УРОВЕНЬ NORMAL

Reanimate. Мана – 10.

Normal. Создает зомби из безжизненного трупа. Зомби получит 10 жизней за очко в магии и станет сражаться за отряд, пока не будет уничтожен или вы не покинете карту.

Expert. Зомби получает 20 жизней за очко в магии.

Master. Зомби получает 30 жизней за очко в магии.

Grandmaster. Зомби получает 40 жизней за очко в магии.

Зомби используется в качестве подмоги, чтобы принимать на себя предназначенные отряду удары.

Toxic Cloud. Мана – 15.

Normal. Облако из отравляющих газов создается перед магом и посылается во врага. Урон равен 25 + 1–10 за очко в магии.

Expert. Перезарядка происходит быстрее.

Master. Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Дешево и мощно. Пользуйтесь, пока нет Shrapmetal.

Vampiric Weapon. Мана – 20.

Normal. Наделяет оружие силой вампиров. Урон, наносимый этим оружием, переходит в качестве здоровья к хозяину оружия (до максимума жизней этого персонажа). Длительность – 1 час за очко в магии.

Expert. Перезарядка происходит быстрее.

Master. Еще более быстрая перезарядка.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка заклинания.

Бить врага и одновременно лечиться приятно в рукопашной, но против магов и стрелков особо не поможет.

Shrinking Ray. Мана – 25.

Normal. Уменьшает выбранного монстра. Уменьшенный враг наносит только половину обычного урона. Длительность – 5 минут за очко магии.

Expert. Уменьшенный враг наносит только треть урона.

Master. Уменьшенный враг наносит только четверть урона.

Grandmaster. Заклинание может применяться на группу монстров.

Уменьшается только урон от атаки монстра, количество же его жизней не изменяется.

УРОВЕНЬ EXPERT

Shrapmetal. Мана – 30.

Expert. Маг кидает перед собой 5 кусков раскаленного металла, каждый из которых наносит урон в 6 + 1–6 за очко в магии.

Master. Более быстрая перезарядка. Кидаются 7 кусков металла.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка. Кидаются 9 кусков металла.

Если кинуть все 9 кусков металла в упор в одного монстра, то вы убьете даже титана. Сопротивление заклинанию незначительное даже у элитных тварей.

Control Undead. Мана – 35. Expert. Получение контроля над сознанием нежити. Пока длится заклятье, нежить будет нападать на враждебных партии существ. Длительность – 3 минуты за очко в магии. Действие не прекращается досрочно, даже если вы нападете на контролируемую нежить.

Master. Более быстрая перезарядка. Длительность – 5 минут за очко в магии.

Grandmaster. Наиболее быстрая перезарядка. Контроль над нежитью продолжается, пока вы не покинете карту.

Хорошее заклинание, лучше всего применять на личей, колдунов нежити.

Pain Reflection. Мана – 40. Expert. Любой монстр, атакующий героя, находящего под действием этого заклинания, получит ровно такой урон, какой нанесет сам вашему герою. Длительность – 5 минут за очко в магии.

Master. Действует на весь отряд.

Grandmaster. Длительность –1 час + 15 минут за очко в магии.

Не очень полезно, так как жизней у более-менее крутых монстров бывает не меньше, чем у вашего персонажа, и у персонажа здоровье закончится быстрее, чем у атакующей его твари.

УРОВЕНЬ MASTER

Sacrifice. Мана – 45. Master. Заклинание убивает одного из ваших NPC-союзников. Жизнь и мана волшебника восстанавливается до максимума, все болячки и магическое старение исчезают. Однако это сильно вредит репутации отряда. Медленная перезарядка.

Grandmaster. Средняя скорость перезарядки.

Темным репутация ни к чему, ее ухудшение – это не проблема, но вот каждый раз придется нанимать новых NPC.

Dragon Breath. Мана – 50. Master. Персонаж выдыхает облако ядовитых испарений, которые летят в выбранную цель и наносят урон всем, кто рядом с ней находятся. Урон равен 1–25 за очко в магии.

Grandmaster. Средняя скорость перезарядки.

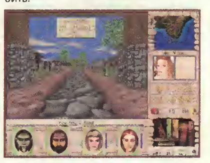
Фанаты ММ6, возрадуйтесь! Самое убойное заклятье, сравнимое с непревзойденным Shrapmetal.

Armageddon. Мана – 55. Master. Это заклинание атакует всех существ на карте, включая ваш отряд. Наносимый урон равен 50 + 1 за очко в магии. Может применятся до трех раз в день и на свежем воздухе.

Grandmaster. Может применяться четыре раза в день.



Крутых ребят на карте вы все равно не убьете даже за 4 применения сразу, а слабачков можно врукопашную забить.



УРОВЕНЬ GRANDMASTER

Souldrinker. Мана – 60. Grandmaster. Наиболее мощное из Темных заклятий, высасывает жизненную энергию из всех видимых колдуну существ и равномерно передает ее в виде здоровья членам вашего отряда. Наносимый урон монстрам (и ваше лечение) равен 25 + 1–8 за очко в магии.

В отличие от знаменитого Dark Containtment, реально применим в боевых условиях. Используется для кардинального излечения героев – вы получите минимум 70 жизней с одного монстра!

P.S. На демодиске «Игромании» будет выложен гайд по Might & Magic 6, обязательно посмотрите. Основы игры остались прежними: это система начисления очков и получения опыта, тактика боя и применения магии, вычисление урона и распределение характеристик героев и особенности походового или реал-тайм режима...

Кирилл Шитарев

Все, за что вы любили ММ6, осталось и в продолжении. Добавились только интересные особенности и графические красоты. Разработчики решили не изобретать велосипед, а сделать все удобней, интересней и необычней, и это правильно. В общем, несколько бурных недель приключений просто гарантированы всем поклонникам жанра. Удачной охоты!

Прохождение ждите в следующем номере.

Прекрасный способ скоротать время в ожидании Diver и Grand Theft Auto 2

MIDTOWN MADNESS

Разработчик:	Angel Studios
Издатель:	Microsoft
Выход:	май 1999 г.
Жанр:	автосимулятор
Требования:	P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика:	☆☆★★★★★★★★
Звук:	☆☆☆★★★★★★★
Играбельность:	☆★★★★★★★★★

9.1



Есть у меня один знакомый, не особо большой любитель компьютерных игр. Не то чтобы совсем не интересуется, однако берется исключительно за то, что его серьезно задевает. Так вот, одно из его любимых развлечений – обучалка для начинающих водителей Driver's Education, с завидной периодичностью выпускаемая «мамой квестов» Sierra. И дело тут не в том, что человек готовится к сдаче экзамена на права. В Driver's Education его привлекает другое – есть там один забавный режим, позволяющий просто свободно покататься по виртуальному городу, перестраиваясь из ряда в ряд, останавливаясь на светофорах и пропуская «угрозу слева при выезде на главную». Во всяком случае, такое поведение подразумевалось создателями. Но они, похоже, не учитывали, что в нее могут играть люди, которым вечная езда по правилам осточертела уже на второй месяц после приобретения автомобиля. И не говорите мне о российском менталитете – во всем мире DE используют именно для «отрыва по полной программе» после очередного дня вечных пробок и стоящих в самых неподходящих местах полицейских. Все-таки очень приятно плюнуть на правила и на вопящего инструктора на соседнем сидении и почувствовать себя героем типичного, пусть и второсортного боевика, ловко лавируя между рядами машин, выскакивая на встречную полосу и подрезая зазевавшихся «чайников». То, чего себе никогда не можешь позволить в реальном мире, находит свое воплощение в виртуальном.

МИР ИЗНУТРИ

Какое отношение к предыдущему параграфу имеет глубоко уважаемая нами (особенно в свете публикации очередного рейтинга журнала Forbes) корпорация Microsoft и ее последнее детище на игровом рынке, очередной автомобильный симулятор из «безумной» серии Midtown Madness? Надо полагать, самое прямое. Видимо, сотрудники этой компании часто использовали вышеупомянутую Driver's Education в несколько отличных от ее прямого предназначения целях. Это заметили их боссы и быстро смекнули, на чем еще можно делать деньги.

Идея симулятора, действие которого происходит в виртуальном городе, не нова. Достаточно вспомнить столь ожидаемую Driver от GT Interactive, абсолютно никакую Outlaw Racers производства MegaMedia (ну кто так вообще игры делает?) или относительно провальную Streets of SimCity пера Maxis (без комментариев). Да и полицейские в нашем жанре появились не вчера – помнится, дуэли на узких CGA'шных дорогах первого Test Drive просто завораживали. Со временем копы научились блокировать дорогу, ставить шипы, использовать вертолеты, но это все было немного не то, все-таки свобода передвижения в рамках одного кольца выглядит сомнительно. По-настоящему объединить две идеи удалось лишь великолепной Grand Theft Auto, правда, «вид с высоты чьего-то полета» несколько портит гениальную задумку (впрочем, спорный вопрос, портит ли).

Гангстеры, полиция, размазанные по асфальту пешеходы – эх, веселые были деньки! А время шло, росла мощь компьютеров, идея пересадить GTA во взросло-трехмерные декорации уже не казалось такой безумной и прямо сама напрашивалась, чтоб ее реализовали. И разумеется, к концу этого года было заявлено уже три подобных проекта (убогая Outlaw Racers не в счет): GTA 2, Driver и Midtown Madness. К финишу раньше всех пришло творение Microsoft – встречаем.

ШОУ ТРУМАНА

Итак, как вам уже стало понятно, за основу было взято воссоздание вполне правдоподобного и живущего по своим законам участка урбанистической Америки, конкретнее – Чикаго (к вопросу, почему именно Чикаго, мы еще вернемся). Затем город был «заселен» автотранспортом и спешащими по своим делам пешеходами, добавлен ряд «развлекалочек» вроде регулярно взлетающих самолетов и патрулирующих улицы полицейских. После этого лицензировали пару десятков автомобилей, наметили кучу предполагаемых маршрутов и разрешили игроку немного пожить в этом мире. Впрочем, обо всем по порядку.

Начнем, разумеется, с города. При создании подобной игры это, кстати, самый трудный этап. Особенно если разработчики заболевают маниакальной идеей полного воссоздания чего-нибудь известного. Задумка, конечно, замечательная, но сколько работы надо проделать и сколько времени на это уйдет? Гораздо проще выдумать что-то свое, однако при таком подходе можно



потерять потенциальных покупателей, привлеченных исключительно реальностью места действия. В Midtown Madness выбран нейтральный вариант – да, перед нами Чикаго, однако Чикаго как бы в миниатюре. Город очень похож на настоящий, но при желании его можно объехать по кругу минут за 15, особо не нарушая при зто правил. Зато все, что нужно настоящему мегаполису, здесь присутствует – и обязательный downtown, и классический китайский квартал (куда уж без него), и пригородный highway, и международный аэропорт, и мзрия заодно с ратушей, и даже неизменные атрибуты Города Ветров – надземка и разводные мосты. Причем все это просто гениально скомпоновано – несмотря на небольшие размеры игрового пространства, иногда заезжаешь в такие дебри, что долго ломаешь голову над тем, как это ты не замечал этого района раньше. Уникальность большинства злементов окружающей обстановки – характерная черта ММ. Если бы не запутанная сеть центральных улочек и просто немыслимое количество светофоров (откровенно говоря, я крайне сочувствую жителям любого города с такой плотностью «мигающих друзей»), то можно было бы вообще обходиться без карты – ориентироваться здесь довольно просто. К тому же город – это идеальная площадка для развлечений: буквально на каждом углу можно найти спрятанные разработчиками приколы, существенно облегчающие жизнь, будь то банальный трамплин или возможность покататься внутри зданий.

В общем, приходиться констатировать, что с зтой частью работы авторы справились вполне успешно. Конечно, хотелось бы большего (в прямом смысле), однако я понимаю: деньги, время и все такое прочее. Во всяком случае, небольшие размеры «моделируемого объекта» существенно упрощают задачу «заселения» виртуального города. Получилось довольно неплохо, особенно автопарк. Подборка средств передвижения, конечно, слабовата (наименований 20, не больше), однако несколько вариантов раскраски как-то сглаживают общее уныние. Впрочем, может быть, больше и не надо – во время игры на «гражданскую» технику особого внимания не обращаешь. Плюс копы вносят некое разнообразие. Правда, с ними на улицах Чикаго явно не все в порядке – даже установив их количество на максимум, встречаешься с ними довольно редко. Да и на превышение скорости и игнорирование сигналов светофора они особого внимания не обращают. Главное – по встречной полосе не ездить. То ли дело GTA: создал аварийную ситуацию – коп на хвосте; сбил пешехода – вялая погоня; задавил полицейского – всеобщая облава. Кстати, с последним здесь строго – мудрая Microsoft никогда не упустит ни одного важного рынка. Midtown Madness слава запрещенного «во всяких Бразилиях» Carmageddon'a явно не грозит. Безумные пешеходы здесь проявляют просто чудеса акробатики и ловкости, выскакивая из-под колес в очень сложных ситуациях. Джон Ву отдыхает. Зато ни капли крови, все чисто и сухо. Если вас зто печалит, рекомендую задуматься о своем психическом здоровье. Я задумался...

Ладно, размазанные пешеходы – не самое главное в жизни. Во всяком случае, Angel Studios удалось справиться со своей задачей более или менее благополучно. Большой плюс игры в том, что автомобили и пешеходы внезапно не исчезают, они живут своей жизнью и стараются не обращать внимания на вашу персону. Большой минус – они вообще никогда никуда не исчезают. Можно часами следить за каким-нибудь стареньким Фордом – его водитель и не подумает остановиться и завезти машину в гараж, продолжая вяло колесить по одним и тем же маршрутам. Сильно напоминает эпизод из фильма с участием Джима Кэрри. Впрочем, разработчиков можно понять – если Труман не замечал этого 30 лет, почему же что-то должно беспокоить рядовых игроманов, и так привыкших к условностям реальности за толстым стеклом монитора. Стоит возрадоваться хотя бы тому, что зто все-таки не наша с вами жизнь.



FINAL COUNTDOWN

Если бы разработчики так и остановились на идее запихнуть игрока в виртуальный город и заставить его вариться в собственном соку, то под игрушку не стоило бы отводить и десятой части драгоценного журнального пространства. Midtown Madness в чистом виде (т. е. в режиме свободной езды) следует принимать малыми дозами (минут по 10–15) и исключительно в медицинских целях (вроде снятия напряжения и желания сорвать ручник на повороте и проверить быстроту реакции какой-нибудь зазевавшейся бабушки). Ибо игра без цели (чтобы ни говорил мой знакомый) быстро надоедает, и возможность изменения погодных и временных условий ее не спасает. Идеальным решением был бы, конечно, гангстерский боевик в стиле все той же GTA или такой уже близкий (всего-то пара месяцев) Driver. Простите за банальность, но тогда ММ просто цены бы не было . Однако то ли в Angel Studios, то ли в Microsoft предпочли все же вполне осязаемую синицу и отложили великолепную идею до лучших времен (все они так говорят...). Вместо этого нам предлагают несколько разновидностей соревнований по два десятка этапов в каждом. И, надо сказать, получилось все неплохо. Кроме гонки без участия городского транспорта (самый скучный режим), все выглядит на удивление свежо и ярко. Даже ба-



нальные соревнования с противником приобретают новую грань – во-первых, можно срезать, а во-вторых, разрешено подставлять противника, выталкивая его на встречную полосу, перекрывая дорогу и притирая к бордюру, при этом нагло мешая нормальному движению автотранспорта. Здесь, кстати, вовсю проявляется преимущество медленных, но громоздких и устойчивых машин – тяжелых грузовиков и пассажирских автобусов (да, да!). Можно даже не обращать внимания на периодически попадающие под колеса легковушки. Как метко подмечено в пресс-релизе, «установите свои правила дорожного движения».

Но, безусловно, самое большое развлечение – заезды на время. То, чему в других играх практически не уделяют внимания, создатели ММ возвели в абсолют. Каждый этап – это небольшая логическая задачка. Авторы оставляют несчастного игрока перед рядом чекпоинтов и включают обратный отсчет. Причем отведенное время рассчитано вплоть до секунды – пара поздних выездов из поворотов или слишком сильный занос, и догнать таймер будет уже невозможно. К тому же на случайность особо рассчитывать не приходится – все, кроме расположения транспорта, просчитано заранее. Если шлагбаум в первый раз опустился через 14 секунд после старта, то можете не волноваться: он сделает это и в десятый, и в сороковой. Казалось бы, идея не несет в себе ничего нового и оригинального, однако в первый день игры, сев за ММ около 6 вечера, в себя пришел лишь с первыми лучами солнца, нагло ворвавшимися в комнату. Нечто подобное происходило каждый раз, когда я пытался спокойно помедитировать над ММ. Даже процесс снятия скринов для этой статьи затянулся глубоко за полночь. К тому же оказалось, что я ещё и забыл запустить грабер...

Забавное наблюдение: подобный интерес был вызван не желанием заполучить все бонусы (с этим здесь тоже все в порядке), а банальной самоуверенностью (или, точнее, чувством собственного превосходства). Каждая гонка – это сражения в первую очередь с дизайнерским гением разработчиков, и вы не представляете, как приятно пройти очередную хитроумную трассу и гордо заявить: «Я сделал это!»

ВИЗУАЛИЗАЦИЯ

Самые большие противоречия вызывает, безусловно, графика. С одной стороны, после великолепного Motocross Madness мы вправе ожидать большего.

С другой, если заставить движок Moto обрабатывать одновременно столько объектов, не снижая детализации, я не уверен, что какая-нибудь не самая слабая станция SGI выдаст больше 20 FPS. Создавать высококачественные миры вроде Midtown Madness современные домашние компьютеры пока не в состоянии. Разработчики пошли несколько другим путем – они просто снизили до минимума количество полигонов на единицу городского транспорта. Таким образом, авто игрока и противников выглядят довольно впечатляюще (скажем, на уровне Need for Speed III), а вот окружающие машины чем-то напоминают коробки из-под обуви на колесах. Зато можно устраивать впечатляющие пробки без риска «утопить» систему вычислениями, да и мир становится более или менее интерактивным – довольно много объектов поддаются разрушению, будь то шлагбаумы, мусорные баки или фонарные столбы.

Правда, с последними надо быть осторожнее – несмотря на всю условность схемы повреждений, после удара лоб в лоб не скорости в 120 миль в час обычно не выживают.

Столь же спорные чувства рождает физическая модель. Разумеется, она аркадна по определению, однако, когда передвигаете указатель в «более симуляторную» сторону (есть такая возможность), приходят мысли о том, что здесь все не так и запущено. Конечно, авто продолжает «радовать» своей исключительной стабильностью, редко теряя управление и поразительно легко выходя из заноса, но появляется потрясающее ощущение скорости.

Причем реализовано оно более чем странно – да, как обычно в таких случаях, движение несколько замедляется и почувствовать реальные сто миль per hour не удается, однако все, что касается разгона и торможения, работает абсолютно достоверно. Сеанс одновременной игры в Midtown Madness и Need for Speed: High Stakes ни к чему хорошему не привел: на скоростных трассах NFS:HS я действовал на удивление осторожно и всегда позволял сопернику обогнать меня, в то время как на узких улочках ММ постоянно перетормаживал перед светофорами – было довольно сложно привыкнуть каждый раз не вжимать педаль газа в пол.

КОЕ-ЧТО О ЧИКАГО

Так почему все-таки разработчиков привлек именно несчастный Город Ветров?

Вряд ли из-за уникальной архитектуры – она на столько уникальна, как, скажем, в Сан-Франциско или в любом другом мегаполисе на территории США. Мафиозный след тоже искать не стоит – времена гангстерской столицы давно миновали. Напрашивается, правда мысль о центральном офисе одного из отделений Microsoft...

Впрочем, догадки догадками, а одна вещь успокаивает – полное назва-



ние игры звучит следующим образом – Microsoft Midtown Madness: Chicago Edition. Значит, если первый опыт окажется удачным, дополнения и продолжения не заставят себя ждать. Конечно, виртуальной Москвы, Минска или Киева нам с вами не видать, а вот покататься по улицам Лос-Анджелеса и Нью-Йорка или, скажем, Парижа и Лондона, может быть, и удастся. Ведь идея воссоздать точную копию реально существующего города в автосимуляторе вряд ли скоро изживет себя – должно быть, очень приятно устроить показательное виртуальное ДТП на месте, где тебя недавно оштрафовали за превышение скорости. Остается только удивляться финансовому гению Microsoft – каждой новой игре из серии уже обеспечен стабильный спрос, созданный хотя бы жителями тех городов, которые подвергнутся моделированию на этот раз.



ПОСЛЕДНЕЕ СЛОВО

Игра удалась, это факт. Конечно, долгая жизнь ей не обеспечена, и о Midtown Madness вскоре заслуженно забудут, однако на пару месяцев ее оставить все-таки можно. Безусловно жаль, что не нашла достойной реализации идея трехмерного GTA или Carmageddon'a в реальном окружении. Надеюсь, это все еще впереди. Тем с большим азартом остается ждать Driver и GTA 2.

СОВЕТЫ

Как и любой другой автосимулятор, Midtown Madness лучше всего управляется с помощью руля. Однако, в отличие от той же TOCA 2, это не принципиально – играть на клавишах тоже вполне удобно. Если же вы все-таки используете джойстик, очень рекомендую снизить в меню чувствительность устройства – в предлагаемом по умолчанию варианте компьютер слишком резко реагирует на любые движения колеса или рукоятки.

Если вы вдруг решите ездить по правилам, то учтите, что у компьютера относительно последних свое, сугубо личное мнение.

Если наблюдать за его действиями со стороны, кажется, что он ведет себя вроде бы нормально, но как только в дело вступаете вы, начинаются сплошные нарушения и столкновения. Может, это влияние кармы игрока?

В зависимости от ситуации выбирайте и автомобиль: для одних трасс нужно что-то скоростное, для других – потяжелее. Кстати, не стоит недооценивать преимущество в массе – вы это поймете, будучи прижатым к очередной стенке.

Всегда ищите место, где можно срезать. В этом хорошо помогает компьютер – следите за действиями ваших соперников. Не брезгуйте так же газоном и травой, иногда лучше всего использовать именно их вместо дорожного полотна. Во время соревнований не бойтесь врезаться – пока из-под капота не повалит черный дым, не все еще потеряно. К тому же большинство объектов в игре разрушаемо, паратройка столкновений с мусорными баками нечем не грозит. Главное, избегайте деревьев – тут не поможет даже восемнадцатиколесный монстр...

При слишком сильном заносе гасите энергию боковым ударом о соперника – он еще долго будет благодарить вас за эту услугу. Также не упустите возможность вытолкнуть машину противника на встречную полосу – есть даже шанс, что это столкновение станет для него последним. Если же представится возможность отправить его в воду, обязательно воспользуйтесь – местным рыбкам надо тоже что-то есть.

Лучший способ преодолеть светофор – выехать на встречную полосу. Пытаться же протиснуться между машин довольно глупо: это вполне реально, но рисковать подобным образом бессмысленно.

На highway'е тоже можно вылететь на встречную полосу, с ходу преодолев бетонный бордюр. Поступать так лучше, уходя от полиции или объезжая пробку на перекрестке при въезде в город.

Так как улочки довольно узкие, то входить в повороты лучше по внешнему радиусу. Не забывайте, что автомобили не оборудованы «формульными» тормозами, и заранее сбрасывайте газ – колеса легко блокируются.

Во время заездов на время меняется только расположение автотранспорта, и этим все же можно воспользоваться, подобрав самый удобный вариант.

Уровень Professional хотя и гораздо сложнее, зато интереснее – за каждую проведенную гонку даются очки, начисляемые в зависимости от уровня мастерства и от модели автомобиля, на котором вы ее завершили.

Чтобы открыть все бонусные техсредства в игре, необходимо выполнить кое-какие условия. Они приведены ниже.

City Bus

Стать счастливым обладателем автобуса довольно просто, достаточно завершить на подиуме две любые гонки в любительском чемпионате или выиграть их в профессиональном.

Freightliner Century Class

Этот 18-колесный грузовик становится доступным как для любителя, так и для профессионала после пяти удачно завершенных гонок на время.

'68 Ford Mustang Fastback

Самый скучный способ получения автомобиля – завершение пяти круговых гонок на третьем (для любителей) или первом (для профессионалов) месте.

Mustang Police Car

То же самое, но только в отношении гонок с противником и транспортом, что гораздо веселее. Правда, и этапов придется пройти уже шесть.

Panoz GTR

Отличная машина, доступная исключительно профессионалам: достаточно набрать в общей сложности 8 000 очков. Простой эта задачка кажется только на первый взгляд...

Дмитрий Бурковский

Без комментариев...

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Разработчик:	Electronic Arts
Издатель:	Electronic Arts
Издатель в РФ:	Soft Club
Выход:	июнь 1999 г.
Жанр:	автосимулятор
Требования:	P–166, 32 Мб, рек. 3D–уск.

Графика:	★★★★★★★★★★
Звук:	☆★★★★★★★★★
Играбельность:	☆★★★★★★★★★

9.5

Эх, за что я люблю Electronic Arts, так это за постоянство. С такими темпами ребята вряд ли оставят нас без работы. Так и хочется вставить что-нибудь про «еще не отгремевшие баталии на узких дорогах третьего NFS». Да, ничего не поделаешь – перед нами практически четвертая часть знаменитой автодорожной «мыльной оперы». По крайней мере, четвертая по счету. Оригинальный Need For Speed стал в чем-то просто культовой игрой, хотя и шокировал в год своего появления на PC дикими системными требованиями (486 DX4-100 – просто немыслимая наглость!). Именно из-за NFS многие приобрели уже года три как мертвую 3DO от Panasonic или LG (кажется, тогда это был еще GoldStar). Странные люди. Кстати, PC-версия в чем-то уступала своим сестрам. В свое время на нее жаловались за излишнюю аркадность (эх, посмотрели бы они на третью часть...). Как бы то ни было, NFS – это культ, это фетиш. Need For Speed II же почему-то принято считать провалом. Ну как же, не была включена поддержка ускорителей в эпоху их расцвета – подумать только! И не говорите мне, что игра стала менее интересной. Да, копы исчезли, куда уж без этого. Зато мир стал полностью трехмерным – можно было спокойно развернуться и поехать в обратном направлении. Причина «обиды» большинства рецензентов стала понятна сразу же после выхода Need For Speed II: Special Edition, принятой на «ура». Только не надо заявлений, что игра стала увлекательнее, просто мудрая EA вовремя исправила свою ошибку и включила поддержку обожаемого всеми Voodoo. Не забыла она об этом и в третьей части, ставшей просто шоком для любителей фейерверков и спецэффектов. Доведенный до ума движок NFS2: SE просто играл: динамичное правильное цветное освещение, искрящиеся хромом корпуса машин, разлетающиеся газеты и осенние листья – вижу, вижу, вы ничего не забыли. А вот для любителей серьезных симов NFS3 стала глубоким разочарованием (особенно после подлого удара в спину со стороны Test Drive 4) – игра даже избавилась от псевдо-симуляторного режима. Ну и не важно – кому он нужен при такой графике? Извините, погорячился. С другой стороны, что бы ни говорили, все равно ведь играли, не правда ли? Похоже, эта участь ждет и четвертую часть.



«ОДИН–ВОСЕМЬ–СЕМЬ»

Четвертая часть волевым решением разработчиков лишилась индекса после названия. Проще говоря, четвертая она лишь по счету – Need For Speed: High Stakes не имеет официального очередного номера. Интересное решение, к которому, впрочем, приходит большинство разработчиков: со временем серии разрастаются настолько, что приходиться расставаться с любимым «33 и 1/3» и придумывать что-нибудь более благозвучное. Так было и с Wing Commander, и с Ultima, и с Populous. Похоже, подобную участь разделила и NFS. И если вам кажется, что это было сделано для того, чтобы еще раз подчеркнуть различия между очередной частью и предыдущими играми серии, спешу вас разочаровать: особых отличий нет. Формула «новый, улучшенный вкус» продолжает действовать: по сути, то же самое, но только «больше и шире». Та же графика, те же трассы, такие же автомобили и режимы соревнований, как ни странно, тот же интерес. Непонятно все это, но обо всем по порядку.

«ЭТО БЫЛО ВЕЛИКОЛЕПНО...»

Итак, первое – графика. Очень удивляет столь резкое выражение восторга красотами NFS: HS со стороны многих весьма солидных зарубежных издательств – движок-то идентичен NFS3! Правильный свет фар и цветное





освещение, поднимающаяся пыль и разлетающийся мусор, косой дождь и сверкающие молнии – все это было, было. Мелкие доработки вроде великолепного тумана не в счет, серьезными изменениями можно считать лишь полностью прозрачные стекла (наконец-то!), вращающего головой водителя (слишком схематично, впрочем, лучше пока только TOCA 2 и Grand Touring) и модель повреждений, наглядно отображающую, во что вы превратили половину годового заработка маклера средней руки с Нью-йоркской фондовой биржи. А так – ничего глобального. Да, ночная гонка великолепна: красно-синие полицейские огни, зарево пожара, размытые пятна габариток, луч прожектора с вертолета, выискивающий очередную жертву. Однако все это (за исключением воздушной поддержки) присутствовало и в предыдущей части, разве что выглядело менее психоделично: ночи здесь немного светлее, да и свет фар не настолько яркий, во всяком случае, очертания очередного дальнего поворота можно различить без труда.

Хромированный блеск чудес автомобильной промышленности стал относительно правильным: на этот раз в глянцевых бортах отражается действительно то, что должно отражаться. Впрочем, не стоит обвинять авторов за сугубо косметический ремонт – пока еще нет гонок красивее NFS, да и вряд ли такие скоро появятся.

Та же ситуации и с трассами: ребята из EA, как выражается молодое поколение, «быстро просекли фишку» и оценили, какие трассы NFS3 были особенно популярны. Теперь никаких мексиканских пустынь и океанских пляжей! Текила – это здорово, но вспомните, какой трек вы любили больше всего? Вот именно, этапы NFS: HS – различные вариации на тему самой первой трассы, той, с деревянным мостом, церквушкой и опавшими листьями. Не волнуйтесь, последних будет предостаточно. Даже относительно нейтральные треки несут на себе отпечаток осеннего уныния NFS3. А если еще добавить ветра и молний... В общем, дизайнерам EA нельзя отказать в умении очень тонко прочувствовать настроение игроков. Лишнее доказательство – впечатляющие задники, визитная карточка всех игр серии. Они окончательно развеяли мои сомнения, связанные с просмотром заставки (самой худшей из всего, что было до этого). Что ж, по крайней мере, это единственный серьезный просчет создателей. В остальном они просто далеко не отходили от классической и проверенной годами схемы.

«ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ОРГАНЫ, СЫНОК!»

Что у нас там дальше по списку? Ах, автомобили... Ну, тут вроде все ясно: на лицензии EA никогда не скупилась. Да и «джентльменский набор» суперкаров путешествует из игры в игру: парочка Ferrari, две Lamborghini, несколько Chevrolet, ряд ново-русских «европейцев» и неизменный McLaren. Конечно, иногда сюда попадали исключительно редкие в наших краях Italdesign и Lotus, но они не прижились. Впрочем, может так статься, что мы их еще увидим: обкатанный вариант NFS3 с загрузкой авто с официального сайта себя оправдал. Да и народное творчество только приветствуется – глядишь, и на «десятке» с форсированным движком покататься удастся (Skoda, по крайней мере, уже была). Меня интересует единственный вопрос: как они добиваются такого потрясающего хромв? Или тоже рекламы по телевизору насмотрелись?

Ладно, очередное – режимы соревнований. Конечно, о High Stakes стоит поговорить особо (не зря же в название вынесли), а вот насчет остальных... Да, их стало больше. Да, они чуточку оригинальнее. О том, что не Hot Pursuit, позволю себе умолчать (благо что там ничего нового), все-таки копы – неотъемлемая черта NFS и возвращение их в третьей части было исключительно верным решением. В NFS: HS же идея доведена до абсолюта/идиотизма (ненужное зачеркнуть). Полицейские перестали быть просто назойливой декорацией, здесь они играют главную роль. Если вы наивно полагаете, что будете сражаться с соперником, то глубоко заблуждаетесь: вам даже не дадут его выбрать! Зря я тогда посмеивался над словами о «революционном AI полицейских, умело координирующих свои действия» – не знаю ничего о революции или координации, однако копы стали настолько агрессивны, что спокойная вялотекущая погоня превращается в бойню: бело-си-



ние «Корветы» и прочая живность бросаются на несчастного игрока с таким рвением, что можно подумать, будто он как минимум только что задавил Президента США или парочку его секретарей. «Эй, ребята, я же всего лишь превысил скорость! За что?! А-а-а!!!» Когда речь идет о режиме Getaway или Time Trap, еще понятно – там вам нужно лишь продержаться в течение определенного времени и никто не требует никаких объяснений. Но причем здесь обыкновенная гонка один на один, которая, кстати, скорее всего, закончится процедурой ареста обоих участников? И если даже вашего соперника уже повязали, не вздумайте и пытаться ехать по правилам – как только половина вашего колеса лишь слегка заедет на разделительную полосу на глазах у притаившегося копа, раздастся знакомое: «In pursuit of the green Chevy near the stone tunnels – need permission to use a spike strip».

Зато быть полицейским – сплошное удовольствие. Наскоро склепанный режим «обратной погони» в NFS3 (чтоб приставочникам неповадно было) не был реализован подобающим образом: один коп против толпы безумцев явно не котировался. В NFS: HS все просто: две преследуемые машины (при желании – вообще одна), штук шесть полицейских крейсеров и один вертолет для «споттинга цели и ночной подсветки». Для пущего удобства есть возможность спокойно менять авто и внезапно появляться, материализуясь прямо из воздуха перед обалдевшими нарушителями. В ваше отсутствие напарники тоже не сидят сложа руки – достаточно засечь нарушителя и включить сирену, как можно отправляться за следующей жертвой. К тому же есть возможность перегородить дорогу бетонными блоками и попросить всех собраться в одном месте (эскадрон, молчать!!!). И пусть вас не смущает сократившийся размер шипованной ленты и возможность потерять соперника не только из виду, но и с экрана «радара» – всем ясно, кому здесь надо давать взятку.

БЕЛЫЕ СТОЛБЫ

Про режим Career стоит рассказать отдельно – как-никак, самая разрекламированная «фишка» в игре. Как все это выглядит? Первое впечатление – очень напоминает Sports Car GT, может быть, даже слишком. Самое забавное, что местами даже немного уступает ему. Как и принято, несколько видов чемпионатов, вступительный взнос для участия в самых престижных, полагающаяся сумма «зеленых» призовых. Куда девать деньги? Покупать новые техсредства или улучшать старые. С последним здесь туго: всего несколько уровней апгрейдов, никакого разнообразия, в отличие от той же SCGT. Да, платить приходится еще и за ремонт – хоть на этом спасибо. Да и за участие в соревнованиях следует выложить солидный куш (интересно, это вступительные или просто «на лапу»?). И, конечно же, хит сезона – режим High Stakes. На кону любимое проапргрейженное авто с перспективой полной утраты. Что ж поделать? Winner takes it all...





Все это, конечно, здорово звучит, но вновь виднеется явная недоработка. Чисто условную модернизацию можно и простить (все равно приносит моральное удовлетворение). А вот почему авторы ограничились лишь банальными соревнованиями, не введя в режим Career сражения один на один при участии полицейских на манер Hot Pursuit, я понять отказываюсь. А ведь вокруг этого можно было бы сделать прекрасную игру про уличных гонщиков и просто нехороших парней. Кто-нибудь помнит Street Rod? То-то и оно, не вышло. До следующей реинкарнации.

АРКАДА, КАК И БЫЛО СКАЗАНО

«Эх, загибается серия», – ворчат старые фанаты. Может, в чем-то они и правы – на NFS: HS впору ставить штамп «Проверено, элементов симулятора нет». Упрощено в игре все. Аркадна физическая модель, аркадна система повреждений, аркадна сама идея подобных соревнований. Да и кому нужны эти элементы симулятора? Физика? Ну да, могло быть и получше (могло ли быть хуже – не знаю, однако подозреваю, что могло, еще как могло). Однако вряд ли всех устроил бы чисто симуляторный вариант. Можно, конечно, сделать опции на выбор, однако мы все понимаем – время, деньги, игроки с жадными глазами и потрясающие кулаками боссы... Что вы говорите? Система повреждений? Господь с вами, вы представляете, что случилось бы, если бы она была реальной? Помнится, в первом NFS на 3DO давали бонус за езду без столкновений. Из всех моих знакомых его получили единицы.

Зато подумайте о плюсах – торжестве скорости и адреналина, где повтор смотрится не хуже любого голливудского боевика. К тому же желание приобрести самую-самую тачку тоже берет свое. Все же не надо забывать, что NFS – это стандарт. Пусть и среди автомобильных аркад.

«КТО ЕЩЁ ХОЧЕТ ВЕСТИ ПЕРЕГОВОРЫ?»

Итак, последнее напутствие. Еще раз напомню, что в NFS: HS нет ничего нового, а режим Career какой-то весь недоделанный. Но в нее все равно интересно играть! И не просто интересно, а на уровне Need For Speed III и коллег. По сути, я должен обзывать игру портом и позорным сиквелом, но не хочу этого делать! Идиотская ситуация: за обе щеки съедается все то же самое, но под другим соусом. Медицинский феномен изучается, результаты в ближайших номерах – следите за рекламой!

СОВЕТЫ

Обычно принято начинать со средств управления, не буду удалятся от генеральной линии и на этот раз. Итак, если вас будут уверять, что для нормальной игры в NFS: HS просто необходим руль, не верьте им: скорее всего, это наглые рекламные агенты, последствия капитализма. Да, руль – вещь приятная, однако в аркаде гораздо важнее скорость реакции, а не точное соблюдения угла поворота. Поэтому на клавишах или обыкновенном джойстике получается не хуже (чаще – даже лучше). Конечно, здорово бы пригодился геймпад с аналоговым контроллером вроде Gravis Xterminator



или последний Sidewinder от Microsoft, тот, который под кодовым именем Zoro. Однако рекомендовать подобные вещи ради парочки игр не принято.

Самое главное – у разработчиков явно нелады со сложностью трасс. Серьезным испытанием может стать лишь последняя (официальная) снежная трасса, поскольку некоторые треки среднего уровня гораздо легче своих собратьев, предназначенных для новичков.

Так что совсем не обязательно, что чемпионат на якобы более серьезных трассах отнимет больше усилий, чем что-то ранее. Мораль: в режиме Career (а кто-то играет во что-то другое?) не следует долго засиживаться на самом первом чемпионате, постоянно улучшая свою машину: пять «штук» – это не деньги. Конечно, накручивать тачку не только можно, но и нужно, однако не стоит с этим переусердствовать, не забывайте передвигаться вперед. Но как только что-то окажется вам не по зубам, всегда можно отступить и продолжить копить хрустящие «зеленые» – когда-то же должно повезти, благо модернизированное авто этому только способствует.

В режиме Career будьте крайне осторожны: жизнь у вас одна, сохранения исключительно автоматические, переигрывать не разрешают. Поэтому, прежде чем поставить машину на кон, еще раз подумайте: а нужно ли вам это? Случаи бывают разные... К тому же «бонусные» деньги выплачиваются лишь после завершения все этапов, следовательно, на вашем счету всегда должна быть сумма, способная покрыть ремонт.

Если же вы понимаете, что завершите гонку все равно на последнем месте, бывает выгодно просто нажать Forfeit и пропустить ее, таким образом сэкономите деньги на разбитых фарах. Если же вы решите схитрить и, не отремонтировав машину, отложить деньги на модернизацию, то вас постигнет разочарование – разбитые автомобили не поддаются апгрейду. Правда жизни, чтоб ее... Кстати, иногда выигрышной тактикой становится вообще игнорирование апгрейдов как таковых: как только ваша текущая машина позволит вам без труда выигрывать приносящий приличный доход чемпионат, самое время заняться накопительством. Инвестиции в будущее и лучший залог спокойной старости – McLaren F1, самый лучший автомобиль из всех, кроме бонусных. Поражает, правда, его устойчивость на дороге, но авторам видней.

Что же касается системы повреждений, то здесь все по-аркадному просто и сурово: в первую очередь (разумеется, при лобовом ударе) выходят из строя фары, затем уже что-нибудь другое. Повреждение наглядно отражается не только на корпусе, но и на схеме справа. В принципе, их можно и не ремонтировать, но они влияют на характеристики автомобиля, по сути, просто напрямую снижают управляемость и ходовые качества. Даже корпус оказывает влияние на аэродинамику, следовательно, и на ускорение. Если вы стеснены в средствах, после гонки восстанавливайте то, что вам действительно нужно (обычно все предпочитают игнорировать тормоза).

Ряд советов и для режима Hot Pursuit. При игре за полицию решающее значение имеет место для засады, в первую очередь – для расстановки шипов.

Идеальный вариант – узкий мост или горная дорога без возможности объезда. Справа или слева (в зависимости от направления движения) выбросите ленту, а сами установите свою машину рядом с ней, таким образом полностью перегородив дорогу. Как только нарушитель приблизится к вам, не забудьте включить сирену и подъехать к нему поближе уже после аварии (а она практически неминуема). Если вы любитель честной погони, то лучше не подрезать противника, а бить ему в бок или задний бампер таким образом, чтобы развернуть его, а уж потом прижать к стенке.

Не забывайте переключаться из одной машины на другую: если нарушитель ушел, то и догонять его не стоит, лучше заранее подготовиться к приему где-нибудь впереди по курсу. Никогда не ставьте ни шипы, ни roadblocks прямо за горкой, потому что в таком положении их может не заметить лишь ваш увлекшийся товарищ, но не компьютер.

А вот за возможность при такой расстановке попросту перелететь через них вы будете долго расплачиваться. И последнее: как только радар покажет превышение скорости хотя бы на одну милю, включайте и выключайте сирену несколько раз, таким образом выбрав наиболее благоприятную жертву. Это будет сигналом для других полицейских и вертолетчика приступить к перехвату.

Разумеется, я понимаю, что большинство игроков предпочитает играть за нарушителей. Надеюсь, эти советы хоть немного помогут этим несчастным. Итак, если полицейский идет по встречной и уже заметил вас, сбрасывайте скорость, дайте ему развернуться и лишь потом спокойно проскакивайте мимо. Конечно, здорово, если вам удастся сразу же оставить его ни с чем, однако он без проблем пожертвует своей машиной, подставив какой-нибудь бок и перегородив дорогу, и тогда ваши шансы избежать штрафа существенно уменьшаются. Если погоня близка и оторваться уже нереально, попробуйте на крутом повороте резко дать по тормозам и уйти на внутренний радиус – глядишь, коп и врежется с ходу в бордюр. Выглядит исключительно красиво, но не спасает, если за вами едет больше двух машин. От такого хвоста можно избавиться, лишь скормив им соперника. Правда, необходимо, чтобы он до этого «засветился», иначе приманку просто проигнорируют и вновь устремятся за вами. Если же его в результате ваших успешных действий и вовсе повязали, то открывайте шампанское, снижайте скорость до 20 миль и спокойно так катитесь в сторону финиша – мы здесь с вами не рекорды ставим, своего Most Wanted вы и так получите.



Не забывайте, что в режимах Getaway или Time Trap у вас всего лишь одна «жизнь»: как только машину остановят, игра закончится. Выиграть просто, основная задача – тянуть время. В самом начале (по крайней мере, до появления вертолета) спокойно двигайтесь по трассе, следя за заполняемостью шкалы антирадара. Если вам удастся на время оторваться от преследователей и вы услышите подтверждение по радио, что цель (т. е. вы) потеряна, поступайте точно так же, только не пробуйте прятаться в перекрытиях и под мостами – вас все равно найдут. Такой трюк проходит только в многопользовательской игре, особенно ночью при выключенных фарах.

В заключение – за что даются бонусы и призы. Итак, завершение все трасс в режиме Hot Pursuit и присвоение на каждой рейтинга (Top Cop) для стражей порядка или Most Wanted для всех остальных вознаградит вас появлением парочки полицейских или обыкновенных автомобилей соответственно.

Остальные чудеса автостроения вы сможете получить, завершив режим Tournament на первом месте. Скрытые же трассы откроет только лишь победа в Knockout, гонке по трекам с выбыванием слабейшего. Как видите, все взаимосвязано. Дерзайте!

Дмитрий Бурковский

Очень красивый полуаркадный симулятор

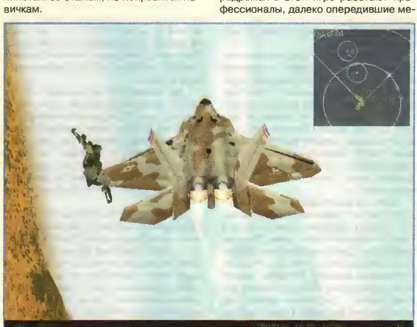
F-22 LIGHTING III

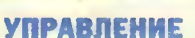
Разработчик:	NovaLogic
Издатель:	NovaLogic
Выход:	июнь 1999 г.
Жанр:	симулятор/аркада
Требования:	P-133, 32 Мб

Графика:	☆★★★★★★★★★
Звук:	☆☆★★★★★★★★
Играбельность:	☆☆★★★★★★★★

8.6

У игромана со стажем название «NovaLogic» сразу же вызывает воспоминания о симуляторе вертолета «Comanche» – первой игре, использовавшей графический движок Voxel Space. С тех пор моментально прославившаяся компания выпустила немало великолепных игр, каждая из которых поднимала уровень трехмерной графики на новую высоту. Но не только графика привлекала многочисленных игроков – играть в эти игры было действительно интересно. Они не были ни симуляторами, ни аркадами, а представляли собой какую-то необычную и очень приятную смесь этих двух жанров. Игру «F-22 Lighting III», о которой и пойдет речь в этой статье, можно смело назвать очень красивой и интересной аркадой. Она вряд ли будет интересна пилотам со стажем, но понравится новичкам.





УПРАВЛЕНИЕ

Как уже говорилось, игра слишком проста для того, чтобы называться симулятором. Даже необходимость приземляться, рулить по земле и дозаправляться в воздухе при желании можно отключить или повесить на автопилот. Вы можете пройти всю игру, ни разу самостоятельно не посадив самолет. Для тех же, кто предпочитает не доверять эту фазу игры компьютеру, скажу, что сажать F-22 нужно примерно на 60 % тяги, при необходимости помогая самолету воздушными тормозами (**B**). Также не забудьте выпустить шасси (**G**) и закрылки (**F**). Если вы сели, чтобы дозаправить самолет, то просто остановитесь на пару секунд, а затем вновь взлетайте. Если же ваша миссия на этом завершается, то смело жмите на **E**.

Кстати сказать, шасси лучше выпускать задолго до полосы. Дело в том, что при этом включается РСП – Радиолокационная Система Посадки (Instrumental Landing System). С ее помощью легко посадить самолет даже при очень плохих погодных условиях. В случае, если ваш самолет отклоняется от глиссады – идеальной кривой снижения, вы сразу заметите это, поскольку одна из полос прибора поползет в сторону. Если она полезет вверх, значит, вам нужно взять на себя, если влево – то нужно немного повернуть влево, и так далее.

Надо отметить, что на военных аэродромах в этой игре работают профессионалы, далеко опередившие механиков «Формулы-1». Ваш самолет за какие-то доли секунды не только заправят топливом и оружием, но и починят. Чуть что отвалилось, добро пожаловать на аэродром.

Необыкновенный автопилот F-22 может сажать самолет, поднимать его в воздух, дозаправлять и делать еще много полезных вещей, о которых мы поговорим чуть позже.



EMCON

Создатели F-22 Lighting III упоминают об этой загадочной системе только вскользь. Это неудивительно, учитывая то, что модель самолета в игре упрощена до предела. В реальности

система EMCON регулирует уровень скрытности вашего самолета, своевременно выключая системы, которые во включенном состоянии очень хорошо выдают ваше местоположение. Например, радар, имеющий дальность порядка 100 миль, излучает сигнал, который можно уловить на расстоянии в 200 миль и таким образом выяснить, где же находится ваш истребитель. А значит, ни о какой скрытной атаке речи быть не может. Радиопереговоры, которые вы ведете, тоже не служат повышению скрытности вашего самолета.

В игре за всем (а если быть точным, то только за радаром) вы следите сами. В начале миссии выключите его клавишей **R**, пока его применение не станет оправданным (противник и так знает, где вы находитесь, либо нужно выпустить AMRAAM). Что же касается связи, то игра это, скорее всего, не отслеживает – общайтесь, сколько душе угодно. Ну и напоследок скажу: ничто лучше не демаскирует ваш самолет, чем запуск отражателей и ловушек. Не используйте их просто для забавы.

АВТОПИЛОТ

Автопилот в F-22 Lighting III сделан специально для тех, кто не любит симуляторы из-за необходимости сажать самолеты, дозаправляться и выполнять прочую рутинную работу. Также он будет очень полезен новичкам.

Меню автопилота появляется при нажатии клавиши **A**. Там есть следующие пункты (в скобках указана комбинация клавиш, сразу вызывающая данное действие):

1 – Take Off (**Alt + T**) – взлететь.

2 – Fly to next waypoint (**Ctrl + N**) – лететь к следующему навигационному пункту.

3 – Fly level (**L**) – лететь на данной высоте в данном направлении, выровнять самолет.

4 – Match speed with target (**Ctrl + M**) – сделать скорость равной скорости цели.

5 – Follow target (**Ctrl + F**) – следовать за целью.

6 – Join refuelling aircraft (**Ctrl + Z**) – дозаправиться в воздухе.

7 – Land at nearest airport (**Ctrl + L**) – совершить посадку на ближайшем аэродроме.

8 – Taxi to takeoff position (**Ctrl + Shift + A**) – двигаться по земле к ВПП. На деле не применяется.

АВАРИЙНАЯ ПОСАДКА

В некоторых случаях при повреждении серьезных повреждений самолет еще можно посадить. Если отказал радар, пулемет или система пуска ракет, посадка не составит большого труда. Если у вас отказали закрылки, то не особенно беспокойтесь – просто лучше следите за скоростью, поддерживайте ее на подходе к ВПП всегда на



уровне 200 knots. При отказе воздушных тормозов очень эффективна «бочка» – дайте штурвал от себя и налево (направо). В результате самолет несколько раз перевернется в воздухе, а его скорость упадет.

Если же не выходят шасси, катапультируйтесь. Посадить настолько поврежденный самолет в игре нельзя. Катапультирование производится клавишами **Ctrl + E**.

РАБОТА С НАПАРНИКОМ

Напарник в F-22 Lighting III не играет такой важной роли, как, например, в Comanche 3. Тем не менее, он не должен просто постоянно летать за вами и дожидаться, пока его собьют. Если есть возможность применить его, сделайте это. В некоторых случаях помощь напарника может заметно упростить вашу жизнь. Связь с напарником производится нажатием клавиши **W**. Напарнику можно отдать одну из следующих команд:

0 – Form on my wing (**Ctrl + 0**) – приказ догнать вас и лететь группой;

1 – Erasive maneur (**Ctrl + 1**) – совершить маневр ухода от ракеты;

2 – Engage enemy (**Ctrl + 2**) – атаковать врагов;

3 – Attack my target (**Ctrl + 3**) – атаковать выбранную цель;

4 – Break right and engage (**Ctrl + 4**) – уйти вправо и атаковать врагов;

5 – Break left and engage (**Ctrl + 5**) – уйти влево и атаковать врагов;

6 – Engage my target's attacker (**Ctrl + 6**) – атаковать того, кто атакует выбранную цель;

7 – Escort my target (**Ctrl + 7**) – сопровождать выбранную цель;

8 – Cover me (**Ctrl + 8**) – «прикрой меня». Используется, когда у вас на хвосте повис враг, собирающийся ос-



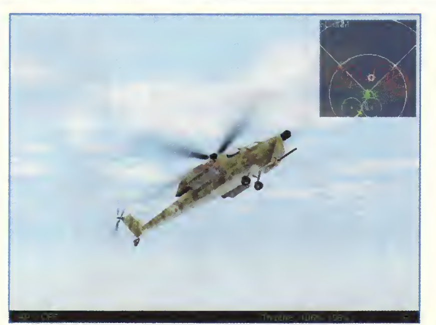
тавить от вашего истребителя лишь воспоминания;

9 – Return Home – возвратиться на базу.

КАБИНА F-22

Как же все-таки ужасно после теплой, светлой и удобной кабины Su-27 пересесть в неудобную, всю забитую какими-то непонятными мониторами и компьютерами кабину F-22! Но летать как-то надо, так что будем в ней разбираться.

Для «передвижения» по кабине можно использовать либо мышь, либо цифровую клавиатуру. Левый верхний дисплей показывает работоспособность систем истребителя. Правый верхний экран – самый обычный авиагоризонт, он вам, скорее всего, не понадобится. Посередине расположены три радара. Левый показывает только вражеские цели, центральный показывает врагов, друзей, а также маршрут, которым вам рекомендуют лететь, правый показывает врагов и друзей и очень удобен для выбора целей и наведения. Кроме того, захватив в качестве



цели противника, именно по этому дисплею вы можете следить за полетом своих ракет, а также видеть вражеские ракеты, идущие в вас. Экран снизу дает полную информацию по оружию и топливу на борту вашего истребителя.



ВОЗДУШНЫЙ БОЙ

Ситуация в F-22 редко доходит до ближнего боя. В основном все проблемы решаются издалека – редкий самолет там нельзя сбить AMRAAM-ом. Если же все-таки враг оказался слишком близко к вам, то ваша задача понятна – сесть на хвост противнику и уж никак не позволить ему сесть на хвост вам. Одна из наиболее распространенных ситуаций – когда самолеты летят навстречу друг другу. В зависимости от того, в разные стороны они после этого повернут или в одну и ту же, самолеты начнут накручивать круги либо восьмерки, все время пытаясь во время короткого контакта с противником сбить его. Для F-22, SU-27 и SU-35 такой бой обычно выигрышен – что-что, а быстро поворачивать они умеют. В те секунды, когда противник несется на вас, сбивать его нужно пушкой – Sidewinder-ы имеет смысл использовать, когда противник находится далеко впереди либо когда прямо перед вами маячит его хвост. Думаю, и так понятно, что AMRAAM в ближнем бою практически бесполезен. Если противник перед вами поворачивает, а вы летите практически перпендикулярно дуге его поворота, то у вас есть три варианта оказаться у него на хвосте. Вы можете: 1) нацелиться точно на противника и лететь так, пока не окажетесь у него на хвосте; 2) повернуть с опережением; 3) повернуть с запаздыванием. Первый вариант обычно является оптимальным – вы с большой вероятностью сядете врагу на хвост и потратите при этом не очень много времени. Второй вариант опасен тем, что вы можете не рассчитать скорость и оказаться точно перед своим врагом или оказаться настолько близко от него, что, поразив цель, сами получите серьезные повреждения. Этот вариант следует использовать, когда вокруг много врагов и очень важна скорость, с которой вы будете их уничтожать. Третий вариант дает наибольшую вероятность уничтожить противника, но и требует больших затрат времени.

Враги в F-22 часто применяют следующий маневр с целью уйти от вашего преследования: они начинают быстро подниматься вверх и делают вид, что собираются совершить мертвую петлю. Когда же вы бросаетесь за ними, они резко ныряют вниз. Если такое произошло, то лучше всего перевернуть самолет и уже в таком виде нырять за врагом. Вообще для того, чтобы резко набрать высоту, лучше лететь нормально, а для того, чтобы резко высоту сбросить, надо лететь вниз головой.

ВООРУЖЕНИЕ

Я бы сказал, что вооружение в симуляторе стандартное, если бы не одно «но». К ставшим уже классическими Sidewinder'ам, AMRAAM'ам, HARM'ам и бомбам с лазерным наведением прибавилось кое-что достойное упоминания. Это термоядерная бомба B-61, до трех экземпляров которой может поднять ваш истребитель. Она не очень мощна, но все равно способна сравнять с землей все в радиусе пяти километров от места взрыва. В большинстве миссий, где она дается изначально (я не имею в виду свободные миссии, в которых вы можете изменить боекомплект своего истребителя и самовольно прихватить B-61), ее запрещено использовать вплоть до согласования с начальством. После того, как разрешение будет получено, вы сможете сбросить бомбу на головы неверных. Если сделаете это раньше, то миссия будет считаться проваленной.

Сброс бомбы – процедура нехитрая. Естественно, ее нельзя бросать с низкой высоты – никак не меньше, чем с 1 000 футов. Как только бомба будет сброшена, развернитесь и на форсаже уходите из опасной зоны. Самолет, скорее всего, тряхнет взрывной волной, будьте к этому готовы, но в целом он не пострадает. При сбросе бомбы обратите внимание на вертикальную зеленую полоску, тянущуюся от прицела в центре экрана вниз. На конце ее находится небольшой прямоугольник, показывающий, куда именно попадет бомба.

Обычные, не термоядерные бомбы весьма важно точно навести на цель. На борту вашего самолета будет два типа ракет воздух-воздух – ракеты с наведением по радиолучу AMRAAM, предназначенные для поражения целей на большой и средней дальности, и ракеты с тепловым наведением Sidewinder. Первые можно запускать лишь при включенном радаре, а куда вы будете бить – в хвост, в бок или в лоб противнику, имеет малое значение. Вторые имеет смысл запускать противнику в хвост (либо в лоб, если он находится на достаточном расстоянии от вас). Учтите, что Sidewinder, потерявший противника, будет все равно искать наиболее нагретую цель, и этой целью может оказаться, например, истребитель вашего напарника. Будьте бдительны.

Кстати, очень эффективно атаковать взлетающие истребители противника. На небольшой высоте они еще не могут эффективно маневрировать, и поэтому становятся легкой добычей. В тех миссиях, в которых вашей задачей является уничтожение вражеских истребителей, при обнаружении аэродрома противника начните кружить над ним и уничтожайте всех взлетающих врагов.

Что удивляет, F-22 от NovaLogic не может нести на себе ракеты воздух-земля (например, Maverick или противолодочные Harpoon). В результате основой игры все равно остается воздушный бой.

УХОД ОТ РАКЕТ

На борту вашего истребителя есть дипольные отражатели (chaff) и термоловушки (flares). Первые позволяют сбить с толку вражеский радар, вторые – отвлечь тепловые ракеты. В игре в зависимости от приближающейся к вам ракеты автоматически будут сбрасываться соответствующие контрмеры. Но одного этого явно недостаточно для того, чтобы вражеская ракета пролетела мимо.

Для начала скажу, чего делать не стоит. В большинстве случаев не стоит лететь точно на вражескую ракету или точно от нее – держите ее сбоку (хотя исключения бывают, о них чуть позже). Полет от ракеты на форсаже в надежде на то, что она выработает все свое топливо прежде, чем достигнет вас, срабатывает крайне редко и только с ракетами, пущенными с большого расстояния. Не нужно выключать двигатель при уходе от ракеты с тепловым наведением, надеясь, что она потеряет цель – выключите двигатель у автомобиля и посмотрите, сколько после этого он будет остывать. При уходе от ракеты, атакующей вас сбоку, главное – в нужный момент выйти из конуса ее наведения. Попросту говоря, вам нужно резко дать штурвал от себя или на себя. В большинстве случаев ракеты оказываются менее маневренными, чем самолеты.

Полет на ракету со сбросом термоловушки или отражателей и резкий уход в сторону на небольшом расстоянии от нее также срабатывает достаточно часто. Очень эффективен такой маневр, как наворачивание кругов – пожалуй, в игре он эффективней, чем любой другой. Как только увидите, что в вас идет ракета, сразу начинайте поворачивать в какую-либо сторону и делайте это до тех пор, пока система предупреждения не прекратит пищать.

Уход от тепловой ракеты на солнце обычно не дает требуемого результата. Вероятность того, что ракета промажет, слишком мала. Выключение радара при уходе от любой ракеты практически ничего не дает.

Попадание одной ракеты ваш истребитель может выдержать. При этом откажет часть систем. В случае серьезных повреждений стоит слетать на базу починиться.

КАМПАНИЯ

В целом миссии F-22 достаточно просты (хотя их сложность от миссии к миссии постепенно растет). В каждой миссии есть три вида заданий – основные, второстепенные и бонус-задания.

Стремитесь выполнить их все, тем более, что в большинстве случаев это несложно. Узнать, что же конкретно нужно сделать, чтобы выполнить каждое задание, можно при помощи клавиши **O**.

Если какая-то миссия была вами провалена, то тут же появится возможность переиграть ее (Restart). Если же вы откажетесь сделать это, то на экране брифинга станет доступной кнопка «Skip Mission» (пропустить миссию). Поскольку кампания в игре не динамичная, то на дальнейшей игре это никак не отразится. Если вы хотите быстро разобраться с игрой и поставить ее в коллекцию на полку, то, во-первых, забудьте о посадке в конце миссий.







Они будут отнимать драгоценное время, кроме того, от попадания шальной ракеты никто не застрахован. Во-вторых, обязательно проверяйте вооружение (Loadout) вашего истребителя перед вылетом. К примеру, в миссиях по перехвату или сопровождению самолетов вы сможете прибавить себе где-то по 8 AMRAAM, что, согласитесь, немало. Даже те пилоны, на которых уже подвешено оружие, часто заполнены неэффективно. Например, написано «2 Sidewinder», а после проверки выясняется, что без проблем можно было подвесить четыре. Если видите дополнительное топливо, тут же снимите его. Уж чего-чего, а топлива у вас будет предостаточно.

Если вы успешно выполнили все задания, но вам пришлось катапультироваться, то, как обычно, появится строчка «Press E to end the mission». Но в некоторых случаях нажатие на клавишу **E** ни к чему не приводит. Если у вас такое произошло, то дождитесь, пока пилот приземлится, а затем нажмите на клавишу **2** (Leave mission).

Никогда не надейтесь на истребители союзников. Все, что они умеют, это ненадолго задерживать врага. Поэтому если где-то сцепилась группа противников и союзников, сразу летите туда – без вас ваши сослуживцы пропадут. Надеюсь, с вышеуказанными советами вы быстро одолеете эту игру.

Удачи!

Сергей Пуриков

Отличная игра, но только очень короткая

Разработчик: Zipper Software
Издатель: Microprose/Hasbro Interactive
Выход: июнь 1999 г.
Жанр: роботосимулятор
Требования: P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.

Графика: ☆★★★★★★★★★
Звук: ☆☆★★★★★★★★
Играбельность: ☆★★★★★★★★★

9.2

MECHWARRIOR 3

Игра эта должна была появиться на свет еще год назад. Но не сложилось. Однако старая пословица гласит: Что отложено, то не потеряно». И вот, пусть с большим опозданием, третья часть сериала все-таки достигла экранов мониторов.

Так как, стоило ждать?

Стоило. Компания Zipper постаралась на славу. Графика в игре отменная – шагающие боевые машины (мы будем называть их правильно – Мехами, поскольку слово «робот» в данном случае не совсем верно) прорисованы тщательно и со вкусом. Включив камеру внешнего обзора, у них можно отчетливо рассмотреть мелкие детали (например, движение «пальцев» ног у Bushwacker или Daishi). Значительно улучшена и физическая модель поведения стальных гигантов. В частности, появилась отдача при стрельбе, а от попадания выстрелов из вражеского оружия ваш Мех может потерять равновесие и рухнуть на землю.

Bear's Legacy), так что, если вы не особо сильны в подобных имитаторах, MechWarrior 3 может стать так раз той игрой, с которой стоит начать свое знакомство с ними. Впрочем, ветераны тоже не забыты – ставьте уровень сложности на максимум, и вперед!

К сожалению, есть у игры один огромнейший недостаток – мало миссий. Фактически при серьезном подходе пройти игру можно за два дня, что не очень радует.

ВОЙНА КАК ОНА ЕСТЬ

По сравнению с предыдущими частями игры, в MechWarrior 3 были внесены существенные изменения, касающиеся системы ведения боя. Эти изменения мы и рассмотрим сейчас.

Поскольку вы играете роль десанта, оказавшегося в тылу у противника, вы весьма жестко ограничены в выборе и оружия, и Мехов. Фактически воевать вам предстоит на том, что отобьете у врага.





Игровой процесс тоже не забыт – помимо изменения баланса оружия (наконец-то AC может полностью продемонстрировать свои преимущества по отношению к лазеру) и управления тепловым режимом теперь, как и в настольном варианте игры, вы можете ремонтировать свой Мех прямо на поле боя, что значительно облегчает жизнь.

Кстати, о легкости жизни. За единичными исключениями все миссии в игре проходятся просто и легко (в сравнении с MechWarrior 2: Ghost

Чтобы захватить Мех, вам необходимо уничтожить его ногу (все равно какую). Не стреляйте по корпусу – в этом случае вы повредите вооружение, которое вам потом может пригодиться.

Перед началом каждой новой миссии посмотрите, какие трофеи достались вам в предыдущей. Ваши машины технической поддержки (MFB, Mobile Field Base) могут перевозить всего лишь 900 тонн груза. Так что наполняйте их с умом!

Любое оружие (кроме AC, Гауссова ружья и авиационных пулеметов) при



стрельбе выделяет тепло. Если температура превысит максимально допустимое значение, ваш Мех взорвется. Чтобы этого не случилось, ставьте теплоотводы (Heat Sinks) или используйте охлаждающую жидкость (F).

Запас этой жидкости ограничен, но пополняется при очередном ремонте у MFB. Еще один хитрый способ уберечься от перегрева – залезть в воду (которая есть почти во всех миссиях). Однако учтите, что при погружении в воду перестают действовать многие виды оружия (например, ракеты).

У всех видов оружия есть максимальный радиус действия. За пределами этого радиуса оружие теряет возможность наносить повреждения (иначе говоря, если враг стоит от вас на расстоянии свыше 800 метров, стрелять по нему из ER Laser бессмысленно – никакого эффекта не будет, даже если вы точно прицелитесь).

Чтобы узнать, находится ли враги в пределах досягаемости оружия, наведите на него прицел. Если он станет желтого цвета, можете смело стрелять.

ОРУЖИЕ И ОБОРУДОВАНИЕ

Все виды оружия и оборудования имеют две модификации – стандартную (производства планет Внутренней Сферы) и клановскую (выпускаемую на планетах Кланов). Клановская (аббревиатура CLAN после названия) однозначно лучше – занимает меньше места и значительно легче.

Цифра после названия оружия показывает количество «зарядов», вылетающих за один залп (выстрел), или калибр этого оружия. Т. е. LRM15 выстреливает сразу 15-ю ракетами, а AC10 – десятым калибром.

LRM (Long Range Missiles) – ракеты дальнего радиуса действия, обладающие системой захвата цели. Действуют на расстоянии до 800 метров. Это оружие эффективно только при многократном применении за небольшой отрезок времени, т. к. одиночный залп даже из LRM20 обычно не наносит противнику сильных повреждений. При этом помните, что запас этого оружия у вас ограничен. Кроме того, ракеты в большинстве случаев поражают врага в корпус, что снижает вероятность захватить Мех в качестве трофея и поживиться его начинкой.

SRM (Short Range Missiles) – ракеты малого радиуса действия. Эти ракеты более мощные, чем LRM, но эффективны только на коротком расстоянии и не имеют системы захвата цели (т. е. летят строго по прямой).

Streak SRM – установка залпового огня ракетами малого радиуса действия. Имеет систему захвата цели. В остальном идентична обычной SRM.

ER Laser (Extended Range Laser) – лазер с увеличенным радиусом действия. Бывают трех типов: малые (Small), средние (Medium) и большие (Large). Малые практически бесполезны, а вот большие и средние весьма эффективны. Средние рекомендуется использовать на средних и ближних дистанциях, поскольку наносят солидный урон и быстро перезаряжаются. Большие лазеры очень сильно греются, но отлично зарекомендовали себя при обстреле далеко стоящих целей (лазерный луч распространяется со скоростью света, так что увернуться враг не успевает). Одно плохо – перезаряжаются долго.

Pulse Laser – импульсный лазер. После активизации работает несколько секунд, что очень удобно при ведении огня по небольшим движущимся целям. Однако по мощности импульсный лазер сильно уступает ER Laser'у.

PPC (Particle Projection Cannon) – пушка-ускоритель частиц. Наносит сильные повреждения противнику и на время выводит из строя системы наведения оружия. Это последнее обстоятельство иногда сильно помогает в бою с вооруженными ракетными установками врага. Если не делать долгие паузы между выстрелами, то противник не сможет использовать систему наведения. В ближнем бою это не особо важно (в вас будут бить прямой наводкой), а вот уже на средней дистанции некоторый эффект налицо. Но не это главное. PPC – самое дальнобойное оружие в игре, способное поражать цель на расстоянии до 900 метров. К сожалению, летит молния из PPC достаточно медленно и враг может от нее увернуться.

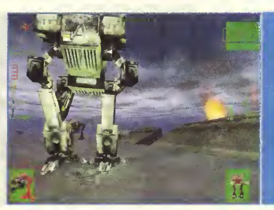
Flamer – огнемет. Перегревает противника, после чего тот не сможет стрелять (а если выстрелит, то неминуемо взорвется). К сожалению, действует только на очень близком расстоянии.

AC (AutoCannon) – автоматическая пушка. Быстро перезаряжается, не греется. Идеальное оружие для ближнего боя. Бывает нескольких разновидностей – Ultra AC (клановский вариант, боезапас для него очень трудно найти), LBX (стреляет на манер дробовика, т. е. снаряды разлетаются как дробины). К сожалению, дальность стрельбы относительно невелика.

Gauss Rifle – Гауссовое ружье. По своей сути – электромагнитный ускоритель. С помощью электромагнитного поля снаряд разгоняется в стволе до значительных скоростей. Бьет гораздо дальше AC, не греется, перезаряжается медленно.

Machine Gun – пулемет. По большому счету, бесполезен, однако при использовании сразу 6–8 установок может пригодиться на начальных этапах.

Heat Sink – теплоотвод. Служит для ускорения охлаждения реактора. Бывает двух видов – одинарный и





двойной (Double). Двойной занимает в два раза больше места, чем одинарный, зато весит как один одинарный и охлаждает реактор в два раза быстрее. К сожалению, поставить на один Мех обе разновидности нельзя. С этим, кстати, связан один интересный хинт – дело в том, что на каждой машине по умолчанию уже есть Heat Sink'и, которые нельзя снять (обычно 8–12 штук). Если поставить дополнительные одинарные теплоотводы, то просто увеличиться их количество.

Но если же установить сдвоенную вариацию, то компьютер будет считать, что и первоначальные Heat Sink тоже сдвоенные! Таким образом вместо, скажем, 18 обычных теплоотводов (10 «родных» и 8 дополнительных) получаем 28 (все те же 10 плюс 4 новых, но на этот раз все сдвоенные).

MASC (Miomer Acceleration) – увеличивает на короткое время скорость Меха (по умолчанию – клавиша **V**). Частое применение этого устройства приводит к отказу ног Меха и общему перегреву системы.

Artemis IV – увеличивает вероятность попадания ракет, позволяя точнее «вести» цель.

AMS (Anti-Missile System) – сбивает часть ракет, пущенных по вам. Если в вас стреляют LRM или SRM и Streak SRM, то сбиваются две ракеты из выпущенного залпа. А вот ракеты, выпущенные элементалами (пехотой Кланов), сбиваются все полностью.

CASE (Container Adhesive Security Enhancement) – контейнер, который оберегает внутреннюю структуру и системы Меха в случае взрыва боезапаса (при попадании в него выстрела противника). Обязательно ставьте, но только клановскую модификацию.

BAP – система обнаружения Мехов с отключенным (Shut Down) реактором. Очень полезная штука, т. к. позволяет вовремя обнаружить Мехи противника, сидящие в засаде (они становятся видны на радаре как красные квадратики). В некоторых миссиях это даст вам значительное преимущество.

Jump Jets – прыжковые реактивные двигатели. Позволят запрыгивать на горы и перелетать через препятствия, а также уклоняться от ракет. Очень нужная вещь. Чем больше двигателей вы поставите на Мех, тем выше будет прыжок. Запас энергии для этих двигателей восстанавливается с течением времени (кстати, это не по правилам настольной игры – там топливо ограничено).

TAG – система наведения артиллерии. Честно сказать, совершенно бесполезна. Артиллерия у вас по идее есть только в одной миссии, но и там она абсолютно не нужна. Короче, не ставьте.



C3 System (Command/Communication/Control Network) – система координированного огня. Позволяет улучшать системы наведения Мехов, убирая в некоторых случаях ограничения на предел дальности стрельбы. Мехи, оборудованные C3 Slave, получают возможность наводить оружие на противника с теми же параметрами, что и Мех, оборудованный C3 Computer. Иначе говоря, если вы, имея C3 Computer, стоите на расстоянии 200 метров от противника и навелись на него, то ваши напарники, у которых есть C3 Slave, могут применить по этому противнику SRM, даже находясь на расстоянии 600 метров от него. В одиночной игре это не играет особой роли. А вот в мультиплейере действует очень хорошо.

Targeting Computer – компьютер системы наведения. Если он установлен на ваш Мех, то перед выбранной целью появляется зеленый кружок, показывающий, куда надо метиться, чтобы точно попасть. Не очень нужная вещь, поскольку с «биноклем» (по умолчанию – **правая** кнопка мыши) и так можно прицелиться достаточно точно. Да и появляется Targeting Computer у вас только во второй половине игры.

КАК ПОДГОТОВИТЬСЯ К БОЮ

Перед тем как отправиться выполнять очередную миссию, очень важно правильно подобрать себе Мех и его «начинку».

Несмотря на большое количество Мехов, представленных в игре, в одиночной кампании против компьютера действительно полезных моделей всего три – Bushwacker (первая операция), Thor (клановское название – Summoner, появляется во второй операции) и Madcat (клановское название – Timber Wolf, появляется в третьей операции). Почему именно эти Мехи? Потому, что у них наилучшее соотношение грузоподъемности к скорости.

Варианты вооружения и «начинки» у этих Мехов (оборудование, разумеется, по возможности клановское) приведены ниже.

Bushwacker – 1 ER Laser (L), AC10 (боезапас – 2 тонны), CASE (в ту часть, куда помещен боезапас для AC), AMS (если найдете) плюс Double Heat Sink (на все оставшееся место). Лазер вам нужен как оружие дальнего радиуса действия, а AC будет славно помогать вам в ближнем бою. Ракеты устанавливать на Bushwacker не имеет смысла – хороших ракетных установок у вас просто нет, а ставить слабые и занимать место, которого и так мало, глупо.

Thor – 2 ER Laser (L), AC10, CASE, Jump Jets, AMS, BAP (если найдете) плюс Double Heat Sink (на все оставшееся место). Все то же самое, что и в

предыдущем случае, только теперь у вас места побольше. Прыжковые двигатели помогут вам забираться на горы, откуда весьма удобно расстреливать противников, а BAP поможет вам избежать засады. После перестройки структуры на Endo-Steel можно поставить еще и ракетную установку дальнего радиуса действия, например, LRM 10 или LRM 15.

Madcat – 2 ER PPC, 4 ER Laser (M), Jump Jets, BAP, AMS плюс Double Heat Sink (на все оставшееся место). PPC мы установили из-за их преимущества перед лазерами в дальнобойности и силе выстрела. Внимание! Ставьте PPC только в корпус, причем строго параллельно (т. е. в Left Torso и Right Torso), иначе при стрельбе вас начнет раскручивать из стороны в сторону. А четыре средних лазера послужат вам оружием ближнего боя, они быстро перезаряжаются и не сильно греются. Главное – переключите режим стрельбы на залповый огонь (чтобы все лазеры стреляли одновременно). Пара точных залпов в ногу – и противник лежит.

Если захотите сами составлять конфигурацию оружия/оборудования, то помните, что у любого Меха в этом отношении есть два ограничения – грузоподъемность (Tonnage) и количество установочных мест (Criticals). Вы можете обойти ограничение по грузоподъемности, если будете ставить клановское оружие и оборудование и поменяете внутренние узлы со стандартных на Endo Steel. В этом случае вес внутренних узлов уменьшится, однако они будут занимать теперь больше места (количество Criticals уменьшится).

Также вы можете сменить тип брони со стандартной на ферро-волокнистую (Ferro-Fibrous). Ферро-волокнистая броня обеспечивает большую защиту, но и занимает больше места.

В вашей власти поменять также и двигательную установку, но не советую это делать – минимальный выигрыш в скорости будет стоить вам слишком дорого в пересчете на Criticals.

ОПЕРАЦИЯ 1

МИССИЯ 1

Ну вот, высадка десанта, как всегда в компьютерных играх (а зачастую и в жизни), прошла не по плану. Вы оказались на вражеской территории в полном одиночестве. Надо найти машины передвижной базы, а заодно вывести из строя центр связи Клана Дымчатого Ягуара. Хорошо хоть Мех у вас приличный и с грамотно подобранным арсеналом.

С самого начала идите к берегу, но из воды не выходите. Помните: в воде ваш Мех быстрее охлаждается. Пощелкайте кнопкой системы обнаружения противника (**E**). Вот и первые цели – пара броневиков. Уничтожьте их ER Laser'ом и, выйдя на берег, не спеша двигайтесь на запад. Все время используйте систему обнаружения противника, и скоро увидите пару ракетных батарей. Остановитесь и спокойно расстреляйте их ER Laser'ом. Двигайтесь дальше на запад. Вскоре увидите антенну центра связи, к которому ведет мост. Учтите – он заминирован и при вашем приближении взорвется. Но это не беда – можно легко подняться по склону горы. Впрочем, сначала вам придется разобраться с одним Мехом противника – Owens. Это слабый противник. Переключитесь на AC, приблизьтесь к Меху (он стреляет довольно робко) и аккуратно отстрелите ему ногу. Далее поднимитесь на гору там, где был мост. Тут же остановитесь и найдите системой обнаружения еще пару ракетных батарей. Уничтожьте их и взорвите центр связи Клана.

Осталось только встретиться с машинами передвижной базы.

ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Можете оставить все как есть.

МИССИЯ 2

Сразу же поворачивайте на юг и выбегайте на возвышенность. К вам приближаются враги – два броневика и Owens. Броневики расстреляйте ER Laser, а против Owens используйте AC. Пара точных выстрелов по ногам, и он ваш.

Теперь идите в сторону навигационной отметки Able. Двигайтесь медленно и, как только противник появится на радаре, остановитесь. Подождите немного, и к вам подойдет еще один вражеский Мех – Strider. Он будет стараться увлечь вас за собой к отметке Able. Не ходите, так как в этом случае попадете под обстрел ракетной батареи. Просто стойте на месте и стреляйте лазером врагу по ногам – Strider слабо вооружен и не сможет причинить вашему Меху сколько-нибудь значительного ущерба.



Разделавшись с ним, аккуратно взойдите на холмик неподалеку и уничтожьте четыре броневика, патрулирующих местность вдали.

Поворачивайте на запад и бегите прямо к горам и красной линии на радарной карте, показывающей границу поля боя. Выберите навигационную отметку Baker и двигайтесь к ней. Вскоре ваш радар засечет новые цели – неподвижную ракетную установку (ту самую, о которой я предупреждал выше) и танк Bulldog. Расстреляйте их издалека. Впрочем, если Bulldog удерет, не страшно. Главное – ракетная батарея.

Далее все совсем просто. Идите к отметке Baker, там найдите вторую ракетную батарею. Взрывайте ее и начинайте охоту за парочкой Bulldog'ов. Разобравшись с ними, идите к навигационной отметке Able. Встаньте на зеленый кружок, и казармы будут считаться захваченными. Идите на запад. Там бесцельно бродит еще парочка





Bulldog'ов. Уничтожайте их, и все боевые задачи этой миссии окажутся выполнены.

МИССИЯ 3

С самого начала бегите на знакомую по прошлому заданию возвышенность, где стояли ракетные батареи, и перехватите рвущегося в бой противника на Firefly. Потом уничтожьте два броневика и два Bulldog'а.

Идите к отметке Able. Не приближайтесь к ней слишком близко и подождите, пока на вас не нападет Strider. Как только закончите с ним, уничтожайте здания противника. Первая боевая задача выполнена.

Далеко на севере от отметки Able найдите ракетные установки и расстреляйте их с безопасного расстояния, чтоб потом не мешали.

Осмотрите окрестности у отметки Able. Видите мост через реку? За ним – отметка Baker. Не переходя на другой берег реки, идите на север от моста по направлению к отметке Charlie. Помимо двух слабеньких ракетных установок (ваша AMS с ними без проблем сладит) увидите пару Bulldog'ов. Они не могут перейти реку, так что отступите немного назад и спокойно расстреляйте их из лазера. Потом расстреляйте назойливые ракетные батареи и подойдите вплотную к реке. Со стороны отметки Charlie (т. е. с севера) прибежит еще один враг на Bushwacker, вооруженном почти так же, как и вы.

Палите ему по ногам и не стойте на месте, иначе он своей AC может вас зацепить. Учтите, что он почему-то не переходит реку, а топчется на месте. Используйте это обстоятельство.

Ну вот, все враги перебиты. Осталось взорвать здания рядом с отметкой Baker и приказать передвижной базе ехать к отметке Charlie.

МИССИЯ 4

С самого начала врубайте полную скорость и бегите к отметке Able. Там появятся два Меха противника. Уничтожьте их. Далее дождитесь подхода напарника на Shadowcat и двигайтесь на север от отметки Able. Вам предстоит схватка еще с парой легких Мехов.

Не переходя реку, по дороге к отметке Charlie отыщите системой обнаружения ракетные батареи и расстреляйте их с безопасного расстояния.

Теперь уничтожьте здания противника у отметки Able и выведите из строя электростанцию у отметки Baker.

Далее действуйте так: от отметки Able идите прямо на север, но до отметки Charlie не доходите, а остановитесь рядом с мостом (не пропустите его). Впереди будут две лазерные башни (взорвите их) и фабрика по производству Мехов далеко на горизонте. Но главное – впереди будет ходить туда-сюда Orion, тяжелый Мех под командованием опытного пилота. Как только он вас заметит, сразу начнет обстреливать ракетами. От них можно увернуться, если отступить в воду или спрятаться за опорами моста. Сам Orion охраняет фабрику и к вам приближаться не будет. Пользуясь этим обстоятельством, просто стреляйте по нему из ER Laser. В случае получения серьезных повреждений отступите, отремонтировавшись, вернитесь и продолжайте обстрел. В конце концов вы его окончательно доконаете.

Можно, конечно, попробовать и честный бой, тем паче, что у вас есть напарник. Однако не советую делать это, если вы испытываете сомнения в своем мастерстве управления Мехом – бой предстоит довольно серьезный (в сравнении с предыдущими).



ОПЕРАЦИЯ 2

ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Если вам достались прыжковые реактивные двигатели, обязательно установите их на свой Мех.

МИССИЯ 1

Вот тут начинается веселье. К месту дислокации вашего отряда с запада едет отряд танков (Bulldog'ы и Harasser'ы). Пошлите в бой своего напарника и помогите ему, чем сможете. Однако не увлекайтесь боем, а следите за радаром. Вскоре с юга появится легкий Мех противника. Тут же бегите на перехват. Потом помогите напарнику закончить с танками.

Далее есть два варианта действий.

Если на ваш Мех установлены прыжковые реактивные двигатели, то просто запрыгните на одну из гор, рядом с которыми стоят машины вашей передвижной базы. Враги все перед вами – несколько Мехов и элементали. Первым делом найдите две орудийные башни, которые будут вас обстреливать (только они в состоянии попасть в ваш Мех на вершине холма). Потом взорвите стационарные установки (среди них будут ракетные батареи и лазерные орудия) и переключайтесь на врагов внизу. Ни в коем случае не спешите спрыгивать на другую сторону и не зовите своего напарника – у него никогда не хватает ума воспользоваться прыжковыми двигателями, он идет в обход, в результате чего гибнет под перекрестным огнем. Когда всех перебьете, внимательно осмотрите землю под мостами – увидите шарообразные предметы. Это мины, которые вам надо взорвать, иначе затем машины передвижной базы могут на них подорваться. Закончив с минами, вернитесь к базе, отремонтируйтесь. Прикажите напарнику следовать за вами и идите вдоль гор на юг, пока не наткнетесь на проход. Оказавшись рядом с мостами, приблизьтесь к отметке и приготовьтесь к сюрпризу. Буквально вам на голову сбросят тяжелый Мех – Thor. Это последний враг. Главное –

стреляйте ему только по ногам и старайтесь все время бегать у него за спиной, чтобы не получить в грудь залп ракет.

После победы вызовите машины передвижной базы и направьте их к отметке.

Теперь рассмотрим вариант действий, если прыжковых двигателей у вас нет. В этом случае идите все время на юг. Пройдя мимо прохода в горах, вы увидите вход в туннель. Идите по туннелю, окажетесь как раз рядом с двумя лазерными пушками. Если не выходить из туннеля полностью, то пушки вас не достанут. Вы будете как бы в укрытии, из которого можно стрелять по некоторым целям. Далее все как и в предыдущем варианте.

Примечание: если после завершения этой миссии вам не дают в качестве salvage подбитого Thor, рекомендую миссию переигрывать до тех пор, пока вы его не получите. Иначе играть дальше будет довольно сложно.

МИССИЯ 2

Стойте на месте и ждите, пока подойдут враги – Orion и Bushwacker. Своего напарника пошлите атаковать Orion, а сами помогайте ему стрельбой по ногам противника. Почему надо посылать напарника вперед? Потому что Orion стреляет ракетами по тому из вашего отряда, кто оказывается ближе. Вот пусть ваш напарник и отвлечет огонь на себя, это позволит вам без проблем снести врагу ноги, после чего вдвоем вы сможете напасть на Bushwaker'a.

Теперь идите в проход, откуда появился Orion, и, подойдя к отметке Able, всех там перебейте. Затем взорвите две большие машины коричневого цвета. Это и есть те транспортные челноки, которые вам необходимо уничтожить согласно плану. Идите к точке Baker. Не подходя слишком близко, перебейте танки и элементалей, потом добейте вражеский Мех. Не забудьте взорвать похожее на колонну сооружение в центре пещеры.

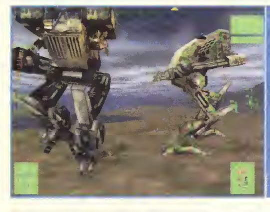
Отремонтируйтесь и приготовьтесь к сложному бою. Приблизьтесь ко входу в следующую пещеру (отметка Charlie), но не входите туда. Подождите, пока к вам подбежит Мех противника, и уничтожьте его. Далее прикажите напарнику следовать за вами и на полной скорости вбегайте в пещеру. Смотрите направо – там за углом притаился последний враг, Orion. Натравливайте на него напарника и сами активно включайтесь в дело. Учтите, вам надо вывести врага из строя быстро, иначе он взорвет резервуар с кислотой (тот будет прямо перед вами) и задание окажется проваленным.

Закончив с Orion, обойдите резервуар с кислотой и взорвите стальную дверь в скале.

МИССИЯ 3

В самом начале вас ждет неравный бой с двумя легкими Мехами противника и несколькими танками. Против Мехов пошлите напарника, а с танками разберитесь сами. Потом помогите вашему товарищу покончить с врагами. Взорвите сооружение у отметки Able.

Прикажите напарнику оставаться на месте, а сами осторожно идите в сторону отметки Baker. Не доходя до нее, запрыгните на холм справа. Оттуда открывается чудесный вид на бегающих вдоль дальнего берега реки многочисленных Мехов Puma. Расстреляйте их, но будьте осторожны – они вооружены PPC, а вы в зоне поражения этой неприятной штуки. Если в вас по-



Можно, конечно, попробовать и **честный** бой, тем паче, что у вас есть напарник. Однако не советую делать это, если вы испытываете сомнения в своем мастерстве управления Мехом – бой предстоит довольно **серьезный**.



Если в вас попадут, **не стройте** из себя **героя** и бегите ремонтироваться.

Вот тут оно и начнется – вас поджидает Annihilator, **стотонный Мех**, вооруженный не просто круто, а **бесчестно** круто.

падут, не стройте из себя героя и бегите ремонтироваться.

Перебив Puma, истребите броневики. Теперь можно спокойно взрывать сооружение у отметки Baker.

Теперь идите к отметке Charlie. Там вас ждет последний враг на тяжелом Мехе Champion. Ликвидируйте его и войдите в туннель в скале, откуда вытекает река.

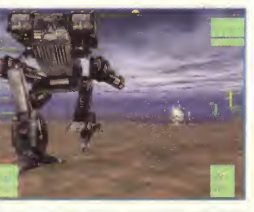
МИССИЯ 4

Довольно заковыристая миссия. Вначале прикажите своему напарнику стоять на месте, а сами идите по проходу. Вскоре впереди увидите легкого Меха. Если успеете его быстро вывести из строя – отлично, если же он удерет – не беда. Встаньте туда, где стоял этот Мех, и повернитесь налево. В той стороне внизу движется Thor. Стреляйте ему по ногам и ни в коем случае не прыгайте вниз. Как расправитесь с этим врагом, переключите внимание на второго Thor (он будет справа). Если он начнет вас обстреливать, отступите назад – тогда выступ, на котором вы стоите, будет вас защищать.

Выждите, пока Thor появится в поле видимости, и стреляйте. Уничтожив его, смело спрыгивайте вниз и сразитесь со слабым Мехом (тут прекрасно подойдет AC10). Оглядитесь вокруг и уничтожьте сначала громыхающий пресс на мосту (на самом деле это – конвейерная лента) прямо перед вами (только сам мост не взорвите!), потом лазерную пушку, притаившуюся в проходе (ее можно обнаружить на радаре).

Теперь самая нудная часть дела. Вернитесь к стартовой отметке и прикажите своему напарнику следовать за вами. Идите медленно, от напарника далеко не отходите. Дело в том, что он иногда застревает по пути, зацепившись на повороте за угол. В этом случае вернитесь и несколько раз столкнитесь с напарником – его отбросит немного в сторону и тогда он сумеет развернуться.

Когда придете в зал, где был бой, ведите напарника к пологому подъему, на котором вы «завалили» первого Thor'а. Прикажите напарнику стоять на месте и вызовите передвижную базу. Отремонтируйтесь и запрыгните на мост. Прикажите напарнику следовать за вами и медленно идите ко входу. Оказавшись внутри строения, взорвите дверь слева и идите по проходу.



Когда достигнете конца туннеля, не спешите выходить. Внимательно следите за проходом впереди – там будет бегать Мех противника (Puma), которого элементарно можно подстрелить (пока вы не вышли из туннеля, он на вас не реагирует). Закончив с ним, осторожно выходите. Вот тут оно и начнется – вас поджидает Annihilator, стотонный Мех, вооруженный не просто круто, а бесчестно круто (у него 4 автопушки, и стреляет он исключительно по ногам).

В первые мгновения он будет занят вашей новой напарницей (она притаилась в глубине большой залы на Bushwa-cker'e). Спасти ее Мех вам вряд ли удастся, но сама она не погибнет, а лишних Мехов у вас к этому времени будет достаточно. Так что воспользуйтесь моментом и прикажите вашему напарнику атаковать Annihilator. Пусть он отвлечет внимание врага на себя, а вы тем временем стреляйте Annihi-lator'у по ногам из AC10. Можно завалить Annihilator и в одиночку, прячась за выступом у самого входа в огромную залу (Annihilator никогда не покидает залу и не заходит за этот выступ) и высовываясь для снайперского залпа, но это дело довольно хитрое и, что самое главное, скучное.

После уничтожения Annihilator'a взорвите сооружения в зале, и миссия будет завершена.

Примечание: в большинстве случаев,вам дадут Annihilator в качестве трофея. Если же не дадут, советую переиграть миссию – стотонные Мехи на дороге не валяются!



ОПЕРАЦИЯ 3

МИССИЯ 1

Тут все ясно с самого начала: надо обойти все навигационные отметки и перебить всех врагов. Самый простой способ это сделать – запрыгнуть на гору и оттуда поливать врагов огнем, периодически наведываясь к базе для ремонта. Есть и другой способ: берите с собой напарников и начинайте медленно, но верно прочесывать территорию. У последней навигационной отметки вам встретятся два Меха. Одним из них будет Madcat, на котором сидит клановский командир. С ним будьте осторожны – он хорошо вооружен.

Примечание: если не получите после этой миссии Мех Madcat, то лучше переиграйте – это очень хорошая машина, самая быстроходная среди тяжелых Мехов. Впоследствии этот Мех вам очень пригодится.

ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Поставьте себе на Мех устройство BAP.

МИССИЯ 2

Это тоже еще один честный бой. Если у вас есть BAP, то вы с самого начала увидите впереди несколько Мехов, среди которых будут Madcat и Annihilator. Пользуясь тем, что они пока выключены, расстреляйте кого-нибудь из них из PPC. Если же BAP и PPC у вас на Мехе нет, то просто идите вперед. Когда приблизитесь достаточно близко, вражеские Мехи включатся и начнется бой. Выиграв схватку, поворачи-

вайте обратно. Вам надо перехватить еще один достаточно многочисленный отряд врагов. К вам на помощь спешит третий напарник на мощном Мехе Sunder, но если вы энергично не возьметесь за дело, враги быстро его подобьют.

МИССИЯ 3

Не трогайтесь с места. Тяжелый Мех Avatar сам появится впереди на холме за рекой – пускайте напарников в атаку, а сами стреляйте из дальнобойного оружия.

Вы еще не успеете разобраться с этим противником, как с двух сторон нападут три маленьких, набитых ракетами Меха. Против группы из двух Мехов пошлите пару своих ребят, а сами с последним напарником атакуйте третьего, который наступает с тыла. Как только его уничтожите, бегите на помощь своим напарникам. Внимание! Не ходите к сразу отметке Able, а двигайтесь к северу от нее. Если у вас установлен BAP, то вы обнаружите трех тяжелых Мехов противника (2 Avatar и 1 Orion) с выключенными двигателями, стоящих в стороне. С холма аккуратно расстреляйте одному Avatar'у ноги.

Закончив с этой парочкой, следуйте к отметке Able и уничтожьте отряд элементалей. Теперь осталось обнаружить еще двух слабых Мехов (побродите вокруг отметки Able и BAP их засечет). Как закончите с ними, вызывайте машины передвижной базы к отметке Able. По замыслу авторов, именно в этот момент вас должны атаковать те три тяжелых Меха, которых вы обнаружили к северу от Able. Но они уже уничтожены, и никто не помешает вам спокойно закончить миссию.

МИССИЯ 4

Если у вас стоит BAP, то вы сразу же обнаружите противника на юго-востоке. Оставьте напарников рядом с машинами передвижной базы, а сами шагайте к отметке Able.

Рядом с ней BAP обнаружит несколько ожидающих вас Мехов противника. Осмотритесь по сторонам. Между отметками Able и Baker увидите здание, на которое можно запрыгнуть. Оттуда открывается изумительный вид на противника.

Воспользуйтесь этим и расстреляйте Мехов и ракетные батареи. Только не расстреливайте грузовики – они везут те самые запчасти, ради которых вы и сражаетесь.

Закончив с Мехами, взорвите здания и мост у отметки Able и еще один мост у отметки Baker. Идите к отметке Charlie, но не спешите.

Вам предстоит сражение еще с одним противником – местным командиром (Thor), которого высадят рядом с мостом перед лазерными башнями. Там рядом будет холм, запрыгнув на который, вы сможете легко расстрелять этого якобы крутого парня.

Впрочем, можно сделать еще проще – позвать напарников и навалиться на него толпой. Нечестно, зато эффективно.

Под конец взорвите мост и лазерные башни у отметки Charlie.



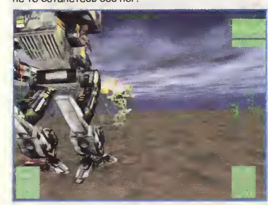
ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Рекомендуется взять с собой пару PPC – их дальнобойность окажется весьма полезной. Можете прихватить TAG и с его помощью взорвать ворота у отметки Charlie, а впрочем, можете и не брать.

МИССИЯ 5

Стойте на месте. Противник вскоре появится сам – сначала прибегут два слабеньких Меха (не посылайте напарников за ними, иначе легкие Мехи уведут их в сторону и вы останетесь в одиночестве), а потом от отметки Dog прибежит еще один средний Мех.

Не расслабляйтесь: пока вы возитесь, от отметки Able придут еще двое – Annihilator и Vulture. Помните, что Annihilator вооружен несколькими AC, так что не приближайтесь к нему, не то останетесь без ног!



Выиграв бой, отремонтируйтесь и идите к отметке Dog. Там взорвите парочку Bulldog'ов и прикажите напарникам оставаться на месте, а сами направляйтесь к отметке Able.

Заберитесь на здание и оттуда перебейте выскочивших из-за стен города Bulldog'ов. Теперь идите на север, запрыгните на одну из гор и идите вдоль самой границы района боевых действий (желтая линия на радаре) к точке Charlie. Там все пушки и ворота (если у вас есть TAG, то можете воспользоваться им). Annihilator'а, который стоит внизу, пока не трогайте.

Не спускаясь с этой горной гряды, идите по направлению к отметке Baker. Увидите еще пару противников, которых можно расстрелять сверху. Спрыгните вниз и встаньте лицом к отметке Charlie так, чтобы видеть сторожащего проход Annihilator'а. Держитесь от него на расстоянии 900 метров – это зона поражения ваших PPC. Прикончите его и зовите напарников.

Вам осталось взять штурмом отметку Baker (там два средних Меха Puma и два тяжелых – Avatar и Annihilator) и уничтожить там несколько зданий. Тактика – на ваше усмотрение.

ПЕРЕВООРУЖЕНИЕ

Рекомендуется напарников пересадить в самые тяжелые Мехи (лучше всего – Annihilator, если у вас их несколько).

МИССИЯ 6

Все совсем просто. Возле отметки Able вас ждут несколько самоходных





ракетных установок и элементали. Уничтожьте их и взорвите базу (центральное сооружение под «шляпой»).

На шум драки прибежит пара тяжелых Мехов – Avatar (сплошь увешанный ракетными установками) и Madcat. Их валите дружною толпою.

Затем направляйтесь к отметке Baker. Там у противника есть еще несколько Мехов (модели Cauldron Born и Avatar). Местность открытая, во времени вы не ограничены – наступайте спокойно и всей группой сразу.

Последний бой вам предстоит с командиром противника, он будет на Avatar рядом с отметкой Baker. Никаких проблем – дружный огонь на упреждение. Но в ближний бой не ввязывайтесь, ракет у противника много.

ОПЕРАЦИЯ 4

МИССИЯ 1

Самая дурацкая миссия во всей игре. Дело в том, что вы ограничены во времени – необходимо перехватить поезд, везущий боеприпасы и запасные части для противника. Так вот, у вас есть примерно пять минут, чтобы найти этот поезд и взорвать его. При этом вам никто ничего не скажет – соображайте, мол, сами, на то вы и MechWarrior.

Что делать? С самого начала поворачивайте к отметке Charlie и бегите туда. По дороге вам встретятся враги, придется драться. Старайтесь все организовать так, чтобы напарники стреляли одновременно по одной цели. Не вздумайте возвращаться назад для ремонта – времени не хватит! Продолжайте путь к отметке Charlie.

Добежав до нее, вы увидите горку, на которой стоят башни с антеннами. Башни взорвите и залезайте на эту горку. Пройдите немного вперед – увидите железную дорогу. Вот по ней и проедет поезд. Но время у вас еще есть, поэтому займитесь двумя тяжелыми Мехами, бегающими вдали. Это Avatar и Thor. Натравите напарников на Avatar'a, а сами постарайтесь отстрелить Thor'у ноги. Внимание! Как только увидите поезд, прикажите напарникам стрелять по нему – в одиночку вы все вагоны взорвать не успеете, проверено. Закончив с поездом, помогите напарникам, если враги еще не уничтожены. Далее действуем спокойно и чинно – отступите к отметке Start и отремонтируйтесь. Затем – зачистка местности и заслуженный отдых.

МИССИЯ 2

С самого начала быстренько ликвидируйте орудийные башни. Далее ждите гостей. Первым будет одинокий Champion (на то и чемпион, чтобы быть одиночкой), потом пара Madcat в сопровождении Annihilator'a. Завершает картину пара средних Мехов, которые будут бегать рядом с рекой у отметки Able. Самое главное в этой миссии – не посылать напарников в бой, а удерживать их рядом. В этом случае враги сами идут на сближение, а вы получаете возможность сделать пару лишних выстрелов. Далее взорвите домики у отметки Able, отремонтируйтесь и оглядитесь по сторонам.

Видите, вдали бегает Daishi? Не приближайтесь к нему – хуже будет! Стреляйте с большого расстояния и цельтесь в ноги. Впрочем, этот Мех уничтожается по сюжету – во всяком случае, мои напарники попадали по нему из PPC с расстояния в 950 метров, причем умудрялись целиться аккуратно в ноги. Кроме Daishi вас ждет еще один противник, но он не столь крут. Однако и тут есть своя заковырка: не переводите напарников через мост, в этом случае один из них взорвется. Перейдите реку в гордом одиночестве вброд и уничтожьте лазерную башню.

МИССИЯ 3

Переходите мост и двигайтесь по направлению к отметке Able. По пути вас попытаются уничтожить враги, среди которых будет Annihilator.

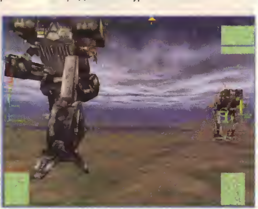
Пройдите еще немного вперед после стычки с ними и расстреляйте ракетные установки и орудийные башни. Затем вы увидите четырех врагов (два Vulture и два Orion), бегающих возле очередного моста, ведущего к отметке Able. Вот тут будьте осторожны – у первого Vulture есть пара Гауссовых пушек, из которых он легко может уничтожить ваш Мех парой точных попаданий. Второй Vulture вооружен PPC, а оба Orion'а несут солидный запас ракет. Лучшая тактика борьбы с этой сворой – не переходя мост, расстреливать их с другого берега реки при помощи PPC. Долго и нудно, зато надежно.

Закончив с этими врагами, переходите мост. Рядом с отметкой Able запрыгните на гору и оттуда расстреляйте все орудийные башни. Когда вы подойдите к Able совсем близко, прилетят несколько вертолетов. Вооружены они слабо, но раздражают своей настырностью сильно.

Взорвите склад рядом с Able, отремонтируйтесь и двигайтесь к отметке Baker. Там вам предстоит встреча с отрядом элементалей, а немного позже прибудет для финальной разборки пара Annihilator'ов. К счастью, подходят они по одному.

МИССИЯ 4

Эта миссия несколько более сложна, чем предыдущая. Дело тут не в количестве врагов, а в отсутствии у вас передвижной базы. По сюжету она вынуждена таиться подальше от противника, в связи с чем воевать придется предельно аккуратно.



Оглядитесь по сторонам. Крепость (отметка Able) маячит впереди, но пока туда лучше не соваться. Разворачивайтесь и идите к отметке Charlie. Там-то и расположилась ваша передвижная база. Однако добраться до нее вы сможете только после боя с отрядом Madcat'ов. Не позволяйте напарникам отдаляться от вас, иначе одного из них подобьют. Добравшись до базы, приведите все свои Мехи в полный порядок. Тут возможен довольно неприятный инцидент – машины передвижной базы будут стараться поменять местоположение и «застрянут» (замрут) при этом. Если такое случится, просто отдайте им приказ еще раз изменить ме-

стоположение – это обычно помогает. Настало время нанести визит на базу. Приближайтесь к ней предельно осторожно. На самой базе (куполообразном сооружении, стоящем в воде) бегает несколько врагов (среди них Thor и Madcat). Уничтожьте их, не поднимаясь на сам купол, а потом прогуляйтесь к отметке Baker. Там ликвидируйте нескольких элементалей и захватите таким образом склад. Вернитесь к отметке Able и один (без напарников) заберитесь на купол. В центре купола имеется открытый «стадион», на котором стоит парочка Daishi. Попасть на «стадион» можно через малозаметный проход (сначала спуститесь в траншею, она одна, не пропустите), но делать это в данный момент преждевременно. Если по куполу еще бродит недобитый враг (частенько это Madcat), уничтожьте его. Если же никого из врагов нет, идите к задней части крепости. Там есть возвышенность, с которой отлично простреливается «стадион» с обоими Daishi. Если действовать аккуратно, то враги даже не смогут выстрелить в ответ. Далее пройдите на «стадион» через проход, о котором я говорил ранее, или просто спрыгните вниз с возвышенности. Найдите генератор (небольшая «бочка» напротив входа) и взорвите его. Ну вот, противник потерял еще одну свою базу.

МИССИЯ 5

Еще одна неприятная миссия. У врага помимо элементалей есть три Меха Sunder, которые вооружены Gauss Rifle, ракетами и PPC. Вы же один, ремонтироваться не дадут, а вокруг полно раскаленной лавы (ведь вы на подземной теплоэлектростанции). Последнее обстоятельство удручает особо – стрелять придется редко, иначе перегреется реактор и ваш Мех отключится, а это в данном случае смерти подобно.

Лучший вариант – взять тяжелый Мех, вооруженный AC10 и четырьмя ER Medium Laser. Лазеры вам нужны для уничтожения тепловых источников (красных колонн) и борьбы с многочисленными элементалями, а AC10 используйте против Мехов противника (три раза в ногу – и дело сделано, благо AC не греется и стрелять можно без перерыва). В самом начале стойте на месте, первый Мех противника подойдет сам. Далее расправьтесь с элементалями и быстро пробегите через открытое пространство к следующему зданию – оно укроет вас от ракетного обстрела противника. Уничтожьте второй Мех и элементалей. Остался последний Мех и все те же назойливые элементали. Пробегите к третьему зданию и расставьте все точки над «i».

Взорвите все красные колонны у всех навигационных отметок и идите к лифту (последняя отметка).

МИССИЯ 6

Ну, это даже не смешно. Абсолютно дурацкая и совершенно простая миссия. Вам предстоит сразиться на совершенно открытой площадке с отрядом Мехов противника. Среди врагов – Cauldron Born, Madcat, Supernova и один Daishi (на нем сидит командир противника). Если вы к этому времени собрали отряд из трех Annihilator и одного Madcat (а сделать это было просто), никаких проблем у вас не возникнет. Помните, что это последняя миссия, даже если и подобьют всех ваших напарников, вы все равно выиграете, уничтожив противника. Тактика проста: идите вперед, засекайте противника, отправляйте в бой своих ребят. Сами отойдите немного назад и расстреливайте с безопасного расстояния Daishi (как самого сильного врага) из PPC.

Андрей Шаповалов

Вот пусть ваш напарник и отвлечет огонь на себя, это позволит вам без проблем снести врагу ноги, после чего вдвоем вы сможете напасть на Bushwaker'a.

Быть плохим – хорошо!
Быть очень плохим – еще лучше...

DUNGEON KEEPER 2

Разработчик:	**Bullfrog**
Издатель:	**Electronic Arts**
Выход:	**июнь 1999 г.**
Жанр:	**стратегия в реальном времени**
Требования:	**P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

Графика:	☆★★★★★★★★★
Звук:	★★★★★★★★★★
Играбельность:	☆★★★★★★★★★





Это действительно очень приятно – быть плохим, так сказать, «понарошку», когда гадость кому-нибудь сделать можно, а за это ничего не будет. Именно поэтому серия DK и пользуется такой сумасшедшей популярностью: максимум, что вам может грозить за преступления против человечности и «монстрячности», совершенные в игре, это перезагрузка.

В Dungeon Keeper 2 вам доверяется роль могучего Колдуна, который явно страдает манией величия. Вместо того, чтобы мирно сидеть в своем погребе и мучить своих подопечных, Колдун стремится завоевать все новые и новые земли. Насколько он преуспеет в своем начинании, зависит от вас, ибо он – это вы!

Игра делится на миссии. У каждой миссии есть конкретное задание: как правило, надо найти и уничтожить того или иного Колдуна, а также выполнить несколько второстепенных квестов. Помимо этого надо искать драгоценные камни, без которых Reaper (самый главный монстр из DK1; во второй части, о которой, собственно, и идет речь, он стал уже немного похож на NPC) отказывается на вас работать.

В игре превалирует взгляд на место событий «сверху-сбоку», хотя камеру можно перемещать почти как угодно. Так же существует режим игры «от первого лица»: вселившись в одного из ваших монстров, вы получаете возможность лично участвовать в сражениях и наблюдать за жизнью вашего Подземелья, так сказать, изнутри.

Игра полностью трехмерна, поддерживаются все распространенные трехмерные ускорители. Так как на графические изыски создатели Dungeon Keeper 2 не поскупились, для нормальной игры нужна довольно мощная машина: спокойно играть можно, начиная от Pentium II-266 со второй Voodoo. На всем, что слабее указанной конфигурации, игра, начиная миссии с 10-й, будет давать не более 2-3 кадров в секунду. При большом желании, конечно, можно и так поиграть, но... такого сумасшедшего удовольствия, как при игре на мощном компьютере, вы не получите.

А теперь подводим итоги: если Dungeon Keeper 2 у вас заработал, играйте! Играйте, невзирая ни на какие «тормоза». Второй такой игры пока нет, а когда будет – неизвестно.

Это – шедевр.

УПОРЯДОЧИВАНИЕ

Игра достаточно многоплановая. Несмотря на грамотную систему подсказок и ласковый голос «за кадром», который с тихим удовольствием оповещает вас о многочисленных неприятностях, происходящих во время игры, разобраться с ходу во всех тонкостях управления таким обширным хозяйством непросто. Попробуем упорядочить те сведения, которые нужны для грамотного руководства Подземельем.



ЗЛЫЕ МОНСТРЫ (НАШИ)

Reaper (Потрошитель). Как, вероятно, все помнят, это был самый крутой монстр в первой части игры. Собственно, он таковым и остался, но перестал быть простым монстром. Чтобы получить возможность использовать его в бою, придется собрать большое количество магических камней – по камню на уровне. Камень вываливается из поверженного Лорда. Приходит довольный Потрошитель и подбирает его.

В нижнем правом углу экрана, на панели управления, есть изображение физиономии Потрошителя. По мере того как у вас будут накапливаться драгоценные камни, картинка будет закрашиваться. Когда она окажется полностью закрашенной, можно вызывать Потрошителя.

Стоит этот вызов огромное количество маны – точно не скажу, но, если я не ошибаюсь, не менее 100 тысяч единиц. После своего появления на поле Потрошитель не сразу начинает делать то, за чем к нему, собственно, и обра-

щались, то есть убивать монстров оппонента. Нет, он сперва походит, посмотрит по сторонам, иногда сходит поесть и, только закончив все свои дела, приступит к делу. Но и убивает он немного странно. К примеру, однажды, когда я вызвал Потрошителя (надо сказать, что это был жест отчаяния – с минуты на минуту вражеские монстры готовы были разнести вдребезги Сердце Подземелья), он увел всю тусовку на дальний конец карты и там начал бегать по кругу, преследуемый толпой рыцарей, время от времени останавливаясь и убивая одного-двух. Смысл этого действия остался непонятным, но зато через 15 минут все рыцари уже погибли.

Жизнь Потрошителя вплотную зависит от количества маны, которой вы располагаете в то время, пока он действует в Подземелье. Мана – это жизнь Потрошителя: как только она кончается, исчезает и он. А самостоятельно прогнать Потрошителя можно парочкой ударов. Красногорий обижается и пропадает.

Mistress (Госпожа). Женщина, одетая в кожаный комбилифчик. Одно из самых мощных существ в игре. После того как Mistress достигнет 4 уровня, она вполне способна заменить собой целый взвод Гоблинов. Женщин надо беречь: много их никогда не появляется, а область применения их поистине безгранична.

Для того чтобы Mistress чувствовали себя хорошо, им необходима Камера пыток, где они с удовольствием проводят все свое свободное время, беззастенчиво занимая места, предназначенные для пленников. Впрочем, если садомазохисток согнать с насиженного места где-нибудь на дыбе, они не обижаются, продолжая пребывать в Пыточной уже в качестве зрителей. Мне показалось, что Mistress не очень любят Магов; но так как нигде не нашлось подтверждения этому интересному факту, пока оставим его в разряде предположений.

Mistress – идеальные кандидаты для использования заклинания Possetion. При умелом управлении и отсутствии «тормозов» Mistress 4–6 уровня может расправиться с отрядом рыцарей 5 уровня из четырех человек без особых сложностей. Единственный серьезный недостаток девушек в кожаных лифчиках – это их крайняя обидчивость. Стоит вам задержать выплату зарплаты на несколько минут, как Mistress начинают что-нибудь портить от расстройства, а то могут и вообще покинуть Подземелье.

А главное достоинство Mistress – это их исключительная храбрость. Если подавляющее большинство других разновидностей монстров бросаются наутек, когда видят перед собой превосходящие силы противника, то девушки хладнокровно бросаются в бой. И, как правило, побеждают.

Берегите Mistress – это не только ценный мех, но и... Просто посмотреть приятно.

Imp (Имп). Основа благополучия любого Хранителя. Имп – существо, созданное с помощью магии. Количество маны, необходимое для создания каждого последующего Импа, увеличивается на 1 500 единиц. Это сделано для того, чтобы игроку не удалось наводнить Подземелье сотнями Импов.

Импы выполняют функцию строительно-монтажного управления. Они, как и другие существа, способны повышать мастерство (уровни), но не в боях и тренировках, а за работой. Имп 4-го уровня передвигается намного быстрее, чем Имп 2-го уровня; а Имп, достигший 10-го уровня, вообще меняет дислокацию только с помощью телепортации.

При острой необходимости Импы могут драться. Но, разумеется, лучше, чтобы подобной необходимости не возникало, а уж если возникла, то используйте заклинание Захвата Тела, иначе ваши строители будут гибнуть просто пачками. Имп – единственный житель Подземелья, которого можно сбрасывать на нейтральную землю (не на землю оппонента, а именно на нейтральную – ту, которая не вымощена плитами). Помните, что Имп всегда начинает выполнять ту задачу, ближе к месту выполнения которой он оказался, поэтому при высадке строительного десанта четко выбирайте район, иначе потеряете драгоценное время.

Bile Demon. Прелесть, что за создание! Большой, мощный, неповоротливый, вонючий! Очень опасен. Способен в одиночку долгое время удерживать многократно превосходящие силы врага не столько за счет своей силы, сколько за счет размеров – стандартный коридор Bile Demon перекрывает намертво. Не очень любит жить вместе с Эльфами, но на это можно не обращать внимания, так как неприязнь ни на чем не отражается (разве что иногда Demon пнет зазевавшегося Эльфа...).

Bile Demon очень массивен, и в этом его и сила, и слабость. Очень медленно передвигается, и в режиме Захвата Тела очень сложно привыкнуть к тому, что он способен наносить удары только через значительные промежутки времени.

Обычно после обнаружения приближающегося отряда врага защитники десантируются прямо на головы нападающим. С Bile Demon это проделывать не рекомендуется, так как после падения с такой высоты ему требуется некоторое время, чтобы придти в себя, в течение которого он совершенно беззащитен. Учитывая, что Bile Demon – желанный, но, к сожалению, достаточно редкий гость в Подземелье, рисковать им не рекомендуется.

Очень чувствителен к количеству пищи. Если еды мало, начинает сильно расстраиваться. Не азартен, в казино и жирным петухом не заманишь. Вероятно, является своего рода аналогом Гигантов.

Warlock (Маг). Очень удачный гибрид воина с неплохими бойцовскими качествами и исследователя. Именно Маги в Библиотеке разрабатывают новые заклинания и занимаются усовершенствованием старых.

Неприхотливы, согласны жить с кем угодно и когда угодно. В бою используют fireboll'ы, мощность которых растет вместе с повышением уровня стреляющего. Владеют заклинанием Лечения, которым очень грамотно



пользуются в бою. Именно поэтому во время крупного сражения настойчиво рекомендуется отстреливать сперва Колдунов и Гигантов (первые лечат, а у вторых очень опасный удар дубиной), а потом уже заниматься всеми остальными. В одной из последних миссий вражеский Колдун чуть не свел меня с ума, восстанавливая жизнь Лорду, которого я настойчиво пытался убить.

Из недостатков можно упомянуть невысокую скорость передвижения и очень слабое здоровье. Отношение силы оружия к здоровью у Магов и Колдунов явно не в пользу последнего. А очевидный плюс заключается в том, что 5–6 Магов уровня седьмого-девятого никого к себе на расстояние удара не подпустят, а если вдруг случится чудо и какой-нибудь особенно настойчивый рыцарь доберется до них, то они немедленно друг друга вылечат. Отряд, в котором есть Маг, Mistress и Bile Demon, практически непобедим.

Dark Elf (Темный Эльф). Эльф как Эльф, ничего особенного. Превосходный лучник, а вот в ближнем бою слабоват. Имеет смысл использовать их в компании с Bile Demon: пока Bile Demon ребра ломает, Эльфы поддержат его огнем из луков.

Troll (Тролль). Механик, работает в Мастерской, делает двери, ловушки и прочую дребедень. Однако, если периодически заставлять его тренироваться в Тренажерном зале, то можно Тролля воспитать. Бойцом он, конечно, не станет, но за себя постоять точно сумеет. У Троллей всегда с собой есть большие молотки, которые хоть и не для рукопашной схватки предназначены, но урон врагу могут нанести приличный.

В общем, рекомендуется использовать Троллей в качестве последней линии обороны – когда все остальные войска уже вышли из строя, команда Троллей даст вам несколько лишних минут на размышления о бренности всего сущего.



Vampire (Вампир). Знакомьтесь: это Вампир, в прошлом – труп.

Вампиры – это трупы врагов или ваших монстров, подвергнутые некой обработке на Кладбище. В результате



из совершенно бесполезного «жмурика» получается полный сил боец, который, несмотря на несколько склочный характер, при соответствующей тренировке может оказаться довольно полезным в бою. Как и Скелеты, Вампиры не боятся Fear Traps, так что их рекомендуется использовать в качестве первого эшелона: когда убивают Mistress – это одно, а когда погибает уже три дня как померший Гоблин, это совсем другое. Не так жалко, знаете ли.

Skeleton (Скелет). Появляется вместо умершего в вашей тюрьме от недоедания заключенного. Неплохо нападают, но отличаются довольно слабой конституцией: хватает обычно одного-двух ударов, чтобы Скелет 3-го или 4-го уровня рассыпался на мелкие части. Но вот то, что они не боятся ловушек, делает Скелетов неоценимыми помощниками в хозяйстве, особенно до появления Вампиров. К тому же Скелеты достаются «на халяву», что тоже немаловажно.

Goblin (Гоблин) – самый распространенный персонаж в игре после Импов. Солдаты неплохие, звезд с неба не хватают, но дерутся неплохо, особенно если натренировать их уровня до 6–7. Хороший баланс между защищенностью и силой атаки делает Гоблинов полезными в самых разнообразных ситуациях. К тому же их обычно довольно много, а бригада Гоблинов из 10 экземпляров – это очень серьезно.

Salamandra (Саламандра). Дитя огня. Не боится лавы, поэтому на уровнях с большим количеством вышеупомянутой субстанции оказывается весьма полезной. Способна извергать огонь и фактически является преемницей дракона из первой части игры. Единственный недостаток – тупая, как пробка. Иногда не может добраться до столовой, хотя стоит от нее за одним поворотом. Саламандр не особенно любят Вампиры.

Firefly (Огненная муха). Уникальное по своей бесполезности создание. Когда не надо, она пролезает в каждую щель вражеского укрепления, и врагу становится известно ваше местонахождение... Что за этим следует, объяснять не надо. Воин из этой пакости с крыльями никакой, поэтому рекомендую ее сразу после появления бестрепетной рукой спускать в Портал или Храм. У создателей немного странное представление о том, как должна видеть муха: почему-то у нее глаза затянуты крупноячеистой решеткой. Видимо, кто-то сказал дизайнеру, что у насекомых фасеточные глаза, вот он и нарисовал эти глаза так, как себе представил с похмелья.

Dark Angel (Темный ангел). Очень серьезный товарищ. Способен во время боя наколдовать себе в помощь бригаду Скелетов. Если его хорошенько «накачать» и вселиться в него, воспользовавшись заклинанием Захвата Тела, то многие проблемы можно будет решить практически в одиночку.

Black Knight (Черный рыцарь). После Потрошителя – самый мощный монстр в игре. Отличается ударопрочностью, высокой скоростью передвижения и нанесения ударов. Если получает 10-й уровень, то... впрочем, сами увидите, если его до такого уровня «докачать» сумеете.

Rogue (Вор). Еще один непонятный персонаж. На официальном сайте игры (www.dungeonkeeper.com) написано, что Вор может незаметно проникать в Подземелье противника. Скорее всего, он действительно может это делать, но лично у меня пока ничего по-

добного не получалось. Если вдруг выйдет – сообщу. А так ничего особенного: прикрывать тылы может, но не более того.

ДОБРЫЕ МОНСТРЫ

Описывать отдельно каждого монстра из тех, что будут вам противостоять, нет никакого смысла, ибо большинство из них являются точными копиями ваших подопечных, только с другими названиями. Единственные, о ком следует сказать несколько слов отдельно, – это Лорды.

Как узнать Лорда? Это рыцарь, как правило, несколько более высокого роста, чем остальные из его окружения, одет в серьезные доспехи. Когда видит противника, мычит дурным голосом.

Все это надо знать для того, чтобы в пылу схватки не перепутать главного врага с врагом второстепенным и не терять драгоценные время и ману, расходуя их не по назначению.

КОМНАТЫ

Casino (Казино). У этой комнвты единственное предназначение – минимизировать расходы на оплаты услуг ваших монстров. Здесь монстры проигрывают деньги, которые вы им заплатили. Разумеется, иногда случается и беда в виде крупного выигрыша. Если денег уж совсем жалко, то можно утащить счастливчика в темный угол и здесь деньги из него вытрясти. Но, проделывая это, необходимо тщательно соблюдать конспирацию: остальным вашим подчиненным могут не понравиться столь неожиданные методы регулирования финансовых потоков. Идеальный вариант: вытрясти из существа деньги, а потом послать на передовую, чтобы его там тихонько убили.

Combat pit (Спарринг-зал). Здесь ваши существа тренируются в обстановке, приближенной к боевой. Дело в том, что в Тренировочном зале монстр может дойти максимум до 4-го уровня. Дальнейший рост возможен, если монстр часто участвует в реальных боях, что небезопасно, либо часто посещает Спарринг-зал. Монстры дерутся между собой, а потерявших сознание Импы оттаскивают в Спальню, чтобы те смогли восстановить силы и вернуться в строй.

Dungeon heart (Сердце Подземелья). Самая важная комната в игре. Если противник уничтожает ее, вы автоматически проигрываете миссию.

Treasure room (Сокровищница). Единственная комната, для которой форма и размеры не имеют значения. Строить Сокровищницы можно где угодно: в коридорах, на берегах рек... Предпочтительна следующая схема: вы нашли новое месторождение золота, потом послали туда Импов. Как только они прокопают ход до золота, рядом с ним надо построить небольшую Сокровищницу, чтобы «маленьким зеленым прорабам» не приходилось таскать мешки с золотом через всю карту – это занимает очень много времени и сильно замедляет развитие Подземелья.

Lair (Спальня). Место, где все монстры отдыхают. Разработчики уверяют всех в необходимости постройки отдельной комнаты для каждого монстра, но это не так. Достаточно построить 3 большие Спальни (5x4) чтобы все гарантированно были довольны. Монстры разберутся, кто из них с кем будет вместе жить, и в вашем Подземелье наступит тишь и благодать.

Hatchery (Курятник). Место, где все монстры питаются. Если еды не будет хватать на всех, то немедленно начнутся драки, поэтому постоянно надо следить, чтобы содержимого Курятников хватало на всех.

Training room (Тренировочный зал). А вот здесь ваши создания будут совершенствовать свое мастерство владения оружием. Как только монстры достигнут 4-го уровня, немедленно перебрасывайте их на тренировку в Спарринг-зал. Монстров ниже 4-го уровня в Спарринг-зал направлять не стоит – там возможны несчастные случаи.

Temple (Храм). В Храме монстры молятся своим богам (в том числе и вам), а еще там совершаются жертвоприношения. В Храм можно бросать монстров, пленных, золото... В обмен на это из Храма появится что-то: это может быть монстр, куча золота или какая-либо неприятность. Весь интерес использования этого здания заключается в том, что игрок не знает, к каким последствиям приведут его действия. Здесь все зависит от удачи (и еще, разумеется, от знания «удачных» комбинаций для жертвоприношения).

Workshop (Мастерская). Место, где Тролли мастерят ловушки и двери. Там и хранятся готовые изделия. Несмотря на крики в Интернете, что Мастерская и ловушки – это здорово, они в DK2 практически не нужны, так как любая самая крутая ловушка или дверь срубается десятком Скелетов за несколько секунд, а компьютер вообще на них внимания не обращает и проламывает стены, а не входит, как культурные люди, через дверь. Вообще такое, казалось бы, простое новшество, как возможность снести любую стену, коренным образом изменило стратегию игры и сделало ловушки бесполезными. Так, для красоты парочку построить... А Мастерскую имеет смысл строить в любом случае только для того, чтобы к вам в Подземелье пришли Тролли. Лишняя пара молотов никогда лишней не будет.

Graveyard (Кладбище). Место, где из никому не нужных трупов делают вполне приличных Вампиров. Трупы на Кладбище доставляют Импы, но следите, чтобы они разносили их своевременно: покойники имеют свойство портиться и исчезать. Не взятый вовремя труп – потеря потенциального солдата.

Portal (Портал). Довольно красивая дыра в земле, через которую к вам в Подземелье приходят монстры. Каждый Портал может привлечь некоторое заранее заданное число монстров, после чего становится бесполезен. На некоторых уровнях можно найти и захватить второй Портал, в этом случае монстров у вас будет приблизительно в два раза больше.



Torture room (Камера пыток). Очень важная и полезная комната. Во-первых, в ней развлекают себя Mistress. Во-вторых, в ней пытают пленных монстров, чтобы получить от них информацию об уровне. Это значительно более эффективный способ искать артефакты, чем просто раскапывать всю карту. И, наконец, в-третьих: с помощью Камеры пыток можно пополнять свою армию вражескими монстрами. Технология следующая: берется пленный рыцарь и сажается в Камеру пыток. Когда его пытают, его здоровье постепенно уменьшается и он в конце концов умирает. Чтобы этого не произошло, лечим его заклинанием Исцеления. Обычно зто достаточно проделать один раз и забыть о нем. Через несколько минут рыцарю (или тому, кого вы там пытаете) надоедает висеть на дыбе и он переходит на вашу сторону. Так как он сохраняет свой уровень, это значительно выгоднее, чем превращать пленников в Скелеты.

Prison (Тюрьма). В ней содержатся пленные враги и там же они превращаются в Скелеты.

Dark library (Библиотека). Здесь Маги занимаются научными исследованиями. Библиотеку надо создавать размером не меньше, чем 5x4 клетки, так как чем больше Библиотека, тем больше Магов к вам придут, тем быстрее они закончат разрабатывать все заклинания и смогут себя посвятить тренировкам (нельзя забывать, что

Маги еще и неплохие воины). Библиотеку лучше строить на отшибе по двум причинам: во-первых, Маги не любят, когда во время работы кто-либо под ногами бегает, и могут и fireboll'ом кинуть сгоряча; а во-вторых, оппоненты будут воровать заклинания.

Guard room (Сторожевая комната). Если в ней находится одно из ваших существ, то оно предупредит вас о приближении врага. Совершенно бесполезная вещь.

Wooden bridge (Деревянный мост). Дешевый, но надежный мост. В лаве сгорает за 10–15 секунд.

Stone bridge (Каменный мост). В лаве не горит. Соответственно, если мост через реку – то деревянный, если через лаву – то каменный.



ЗАКЛИНАНИЯ

Sight of evil (Взгляд Зла). На некоторое время открывает участок карты, закрытый Fog of War.

Possession (Захват Тела). Одно из наиболее часто используемых заклинаний в игре. Позволяет вселяться в тело любого из своих подчиненных и в его облике совершать различные действия. В частности, можно сформировать отряд, который будет повторять действия того монстра, в которого вы вселились. Для создания отряда надо нажать клавишу **7** на основной клавиатуре и щелкнуть **левой** кнопкой мыши в тот момент, когда существо, которое вы хотите добавить в отряд, окрашивается красным цветом. Эта возможность оказывается очень удобна в самых различных ситуациях. К примеру, стоит пушка, стреляет по Импам, но расстояние, на котором вы можете высадить отряд, призванный уничтожить ее, слишком велико и воины ее просто не видят. В этом случае вселяемся в монстра, собираем отряд и дружною толпой бежим пушку уничтожать.

Существо становится сильнее, когда в него вселяетесь вы. Этим надо пользоваться, когда войск у вас мало, а врагов надо убить много. В одиночку, воюя от первого лица, можно уничтожить небольшой отряд, состоящий из 4–5 монстров.

Call to arms (К оружию!) – заклинание, после применения которого все ваши существа собираются в указанном месте в полной боевой готовности и начинается последняя битва. От исхода битвы зависит все.

Create Imp (Создать Импа). Заклинание, с помощью которого вы создается Импов. Стоимость первого Импа – 1 500 единиц маны, следующего – 3 000. Каждый последующий дороже предыдущего на 1 500 тысячи. После усовершенствования заклинания Импы начинают появляться на свет уже сразу 4-го уровня, и т. д.

Tremor. Достаточно странная вещь; судя по всему, очередное запугивание. В момент применения начинает дрожать земля, с потолка падают камни, но никто, оказавшийся под камнепадом, от него не страдает.

Inferno (Адское). Огненный шторм. Вещь неплохая, но очень ресурсоемкая.

Heal (Исцеление). Заклинание, с помощью которого можно лечить как свои создания, так и пленников.

Chicken (Цыпленок). Заклинание позволяет превратить на некоторое время любого воина противника в цыпленка. При этом цыпленок сохраняет здоровье воина, поэтому убить его достаточно сложно. Но зато его можно без проблем съесть!

Create gold (Создать золото). Арифметика этого заклятья проста: заклинание первого уровня – 15 000 маны и 1 000 золота. Оно вам надо?

Thunderbolt (Молния). Одно из самых полезных заклинаний в игре. Простая молния, стоит 6 тысяч единиц маны. Позволяет вести прицельный огонь. Лорда 4-го уровня убивает за 15 выстрелов. Если посмотреть правде в глаза, то придется признать, что всю игру можно пройти, используя только три заклинания: Создать Импа, Молния и Вызов Потрошителя. Остальные – так, для веса.

Turncoat. Превращение... Сами посмотрите. Очень впечатляет!

Summon Reaper (Вызов Потрошителя). См. «Злые монстры».

КАК СТАТЬ ПОЧЕТНЫМ РИППЕРОМ

МИССИЯ 1: Warcry – Smilesville

Основная задача: обнаружить и уничтожить Лорда Antonius.

Второстепенные задачи: построить Спальню 5Х3 и Курятник 3Х3.

Эта миссия в значительной степени может считаться тренировочной. В вашем распоряжении 4 Импа. Голос будет комментировать все ваши действия и указывать те направления, в которых следует развиваться.

Сначала нужно добыть золота, а если точнее – 12 000 золотых единиц. Основные запасы расположены на севере (север – это там, где на карте в нижнем левом углу экрана изображена буква «N»). Нажав **левую** кнопку мыши, отмечаем туннель, который следует прокопать вашим Импам, в ответвления этого туннеля должны попасть все залежи золота, которые вы видите (они отличаются от простой земли и камня зеленовато-желтым цветом). После того как у вас будет лежать 12 000 тысяч золотых единиц, на востоке откроется Портал. Прокопайте до него ход. После того как Импы переколдуют его, в Подземелье начнут приходить Гоблины. На западе начнет мигать красным цветом прямоугольник. Раскопайте его и постройте там Спальню. Затем к югу от Сердца Подземелья надо построить Курятник.



К этому моменту в Подземелье будут проживать на постоянной основе 5–7 Гоблинов. Если в течение 30 секунд на северном краю вашего Подземелья не появится пара гномов, начинайте копать длинный ход на север. Долго рыть не придется: скоро ваши Импы наткнутся на комнату, откуда выбежит этот самый Лорд Antonius. Сбросьте на него всех Гоблинов, и через несколько секунд они его убьют. Из тела вывалится драгоценный камень, появится Потрошитель и его подберет. Все, первая миссия пройдена. Еще кое-где в Подземелье лежит полезная примочка, но ее попытайтесь найти самостоятельно – заодно освоите управление землеройной командой.

МИССИЯ 2:
Enchantments – Sing-Song

Основная задача: проникнуть в Подземелье Лорда Darius'а и уничтожить его.

Второстепенные задачи: построить Библиотеку, чтобы Маги могли разработать два заклинания. Построить Тренировочный зал и заставить создания тренироваться.

Сначала копаем коридор на север шириной 4 клетки и длиной 8. Затем надо построить Спальню (4x3) и Курятник (4x3). Затем копаем коридор на запад, к Порталу. Все золото, которое попадается в поле зрения, надо добывать, но не увлекайтесь этим: Импы вам понадобятся в других местах, например, на постройке Библиотеки (3x4) на свободном месте около Сердца Подземелья, к северу от него. Как только Библиотека будет готова, придут 4–5 Магов. Пока они занимаются заклинаниями, стройте Тренировочный зал (4x4) в южном направлении от Сердца Подземелья. Разведывать золото на северо-западе надо осторожно: там проходит коридор врага, а с его армией пока встречаться не надо. Как только ваши Маги откроют заклинание создания Импов, сделайте их парочку. Ману берегите: у вас слишком маленькое Подземелье, чтобы она накапливалась быстро, а в бою ее вам понадобится как можно больше.

Маги открыли заклинание Молнии. Приблизительно в это время или чуть раньше враги разрушат стену вашего Подземелья на северо-западе и ворвутся внутрь. Отряд будет состоять из 5–8 гномов 2-го уровня. Сбрасывайте на них все наличные войска; к этому времени, если все сделано правильно, Маги достигнут 2-го уровня и с нападающими справятся без труда.

Импы начнут переколдовывать пространство за проломом. Там везде камни, прорыть можно только узкий проход на восток, вдоль линии воды. Через некоторое время Имп, роющий этот проход, наткнется на магический артефакт – запас маны. Наведите на него курсор и щелкните **левой** кнопкой мыши: количество доступной маны сильно возрастет. В это время плюс-минус 3 минуты Лорд Darius сообразит, что здесь что-то не так, и с громким криком ломанется вас убивать. Если к этому времени у вас уже есть тысяч 60 маны, то проблем вообще не будет. Бейте по Лорду молнией, пока он не умрет. Придет Потрошитель и заберет кристалл. Миссия завершена.

Если же по недосмотру у вас не хватило маны на убийство Лорда, тогда сбрасывайте на него и его приспешников всех монстров, включая Импов. По возможности используйте заклинание Молнии. Как правило, ваша армия оказывается сильнее.

МИССИЯ 3:
Greed – Ramshackle

Основная задача: отправить Лорда Avarius'а в могилу.

Второстепенные задачи: построить Sentry Trap и Wooden Door. Добыть все золото на карте.

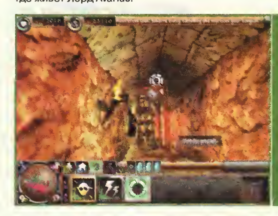
В этой миссии второстепенные задачи выполнять не надо, это долго и неинтересно. Рекомендую заниматься делом – убивать очередного Лорда.

Сердце Подземелья в этот раз окружено каналом. Сносим все столбики, которые окружают Сердце, и строим по периметру его Сокровищницу. Затем надо прокопать ход на восток до камней (это около 10 клеток) шириной 4 клетки. Затем добываем все золото, которое находится немного на юг от свежевырытой комнаты, и строим Спальню и Курятник. После этого надо прокопать ход к Порталу, который находится на расстоянии одной клетки на север. Начинают прибывать Мухи. Толку от них никакого, поэтому ройте в южной части карты большое помещение и стройте там Мастерскую, Тренировочный зал и Библиотеку. Каждое помещение должно занимать площадь не меньше, чем 4x4 клетки. Следите за этим, иначе комнаты будут работать не в полную силу или не будут работать вовсе.

Как только вы завершите эти работы, начните разрабатывать месторождение золота, расположенное почти рядом с Порталом, на севере от него. Скоро ваши Импы пророют ход на берег реки, где разбросаны маленькие месторождения золота. Их все надо пометить для разработки. В это время вам придется столкнуться с несколькими воинами оппонента, но их крайне мало (один-два), поэтому проблем с ними не будет.

Вскоре вам покажут ролик, рассказывающий о том, что некий Лорд собрался на войну. Его партия пройдет по мосту, соединяющему вашу сторону Подземелья и его. Как только он окажется на вашей стороне, тратьте всю припасенную ману на заклинание Молнии. Даже если он выживет, до ваших войск Лорд доберется в полумертвом состоянии и добить его не составит труда. Миссия считается пройденной, даже если его подручные продолжают разорять ваше хозяйство.

Для особенно упорных: магический артефакт валяется на северном берегу, немного левее входа в комнату, где живет Лорд Avarius.



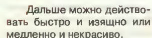
МИССИЯ 4:
Snipers – Shadygrove

Основная задача: найти форт Лорда Ludwig'а и уничтожить его.

Второстепенные задачи: найти и захватить все Комнаты охраны. Завести отряд в форт Ludwig'а.

Итак, приступаем. Копаем коридор шириной 5 клеток от Сердца Подземелья на запад до упора. Упор там, где река и мост, ведущий к Комнате охраны. Захватываем ее и строим Спальню, Курятник и Тренировочный зал. Роем коридор к Порталу (он на севере перед Сердцем Подземелья). Затем надо построить небольшую Сокровищницу, клеток на 5. Потом копаем точно такой же коридор на восток, захватываем вторую Комнату охраны и строим Библиотеку, Мастерскую и еще один Тренировочный зал. По ходу дела Импы должны собирать все золото в пределах досягаемости, не трогая, однако, месторождение на севере за Порталом.

Некоторое время надо подождать, пока ваши создания тренируются. Следите, чтобы они не отлынивали от занятий. Когда деньги начнут подходить к концу, начните разрабатывать золотое месторождение за Порталом и копать коридор дальше на север. Найдете реку и мост через нее, на другом конце которого будет дверь. Выбейте ее и захватите второй Портал. Потом начинайте рыть ход на восток по своему берегу реки. Там много камней, плыть можно только в одном направлении, так что не ошибетесь. Ход начнет изгибаться на север, а затем на северо-запад, пока не упрется в стену. Ее надо сломать, и ваши войска окажутся в форте Ludwig'а.



Впрочем, если садомазохистов согнать с насиженного места где-нибудь на дыбе, они не обижаются, продолжая пребывать в Пыточной уже в качестве зрителей.

Дальше можно действовать быстро и изящно или медленно и некрасиво.

Изящный метод: вселяйтесь в одного из Эльфов, формируйте группу и нападайте на Ludwig'а. Способ второй, некрасивый: выманивайте Ludwig'а на свою территорию и расстреливайте заклинанием Молнии.

Один магический артефакт лежит в комнате со вторым Порталом (увеличивает количество Импов), а остальные – в коридорах вокруг форта Ludwig'а.



МИССИЯ 5: Fear – Elmshadow

Основная задача: проложить путь к Лорду Constantine'у и уничтожить его.

Второстепенные задачи: найти и захватить тюрьму. Создать несколько Скелетов.

Я буду в описании каждой миссии описывать порядок постройки комнат и выбора наиболее удачного месторасположения.

Развиваемся на юг. Клеток через 10–15 вы наткнетесь на мост, который ведет к тюрьме. Охраняет мост один Маг первого уровня, поэтому его легко можно уничтожить, вселившись в Импа и воспользовавшись киркой. Он и станет первым клиентом для тюрьмы.

Врата, откуда придет Constantine, находятся на северо-востоке. Там много камней, поэтому, если расширять Подземелье сперва в северном направлении и затем в восточном, то рано или поздно (скорее рано) вы наткнетесь на реку. Тут надо построить мост по руслу реки на восток. Через клеток 5 будут два прохода с ловушками Страха. Скелеты с легкостью уничтожат их (именно Скелеты, так как остальные монстры боятся этих ловушек). Затем заставьте Импов переколдовать максимальное пространство в этом месте, предварительно уничтожив две пушки и двух рыцарей первого уровня. Несколько секунд подождите, и в сопровождении свиты появится сам Constantine.

Уберите всех монстров с поля боя и заманите всю эту публику на свою территорию. Затем начинайте обрабатывать Constantine заклинанием Молнии. Желательно, чтобы маны у вас к этому моменту было не менее 150 тысяч единиц. Тогда вы просто убьете его. Если маны не хватило, то просто скидывайте на Constantine всех своих монстров: они с легкостью его уничтожат, так как он к этому времени останется без свиты, которая уйдет далеко вперед, и здоровье его будет сильно подорвано статическим электричеством.



В этой миссии артефакты проще найти самостоятельно, чем объяснить вам, где они лежат. Ищите на северо-востоке и на северо-западе, всего их на уровне 5 штук.

МИССИЯ 6: Rout – Sweetwater

Основное задание: уничтожить Лорда Ironman'а прежде, чем он сумеет добраться до Врат.

Второстепенные задания: захватить в плен как можно больше вражеских воинов.

Пытать пленных, чтобы выяснить, где находятся Врата.

В этой миссии Портал находится на западе от Сердца Подземелья. До него неудобно добираться, но это и не требуется, потому что миссию вполне можно пройти без него.

Сначала надо построить стандартный набор зданий, за исключением Мастерской, на юге от Сердца Подземелья. Затем рыть коридор на запад, пока Импы не наткнутся на мост. Они начнут его переколдовывать, а вы тем временим постройте большую Камеру пыток, мест на 16, и приличных размеров тюрьму.

По мере того как Импы будут все дальше и дальше переколдовывать мост, на вас будет нападать все большее количество врагов.

Из тюрьмы поверженных оппонентов сажайте в Пыточную, лечите их (вам в этой миссии становится доступно заклинание Исцеления) и ждите. Через некоторое время они перейдут на вашу сторону.

На севере есть дорога, к которой ваши Импы скоро подойдут. Она идет с запада на север, и именно в таком направлении будет бежать Ironman. Его узнать просто: когда начинается заварушка, он единственный, кто не принимает участия в общей драке, а мчится к к Вратам на восток.

В него надо всадить заклинания Молнии (все 200 тысяч единиц маны), и если он еще будет жив, сбросить на него отряд. Самое сложное – не пропустить момент, когда он срывается с места.

На уровне есть 11 артефактов.

МИССИЯ 7: Cavernus – Emberglow

Основное задание: найти и уничтожить Лорда Sigmund'a.

Второстепенные задания: постараться найти максимум гигантов. Избежать гибели созданий в лаве.

Самая скучная миссия в игре. Сердце Подземелья окружено лавой, есть только один проход. Как только Импы начнут его переколдовывать, появятся один за другим три Гиганта. Затем коридор приведет к системе готовых комнат, которые остается только переколдовать. Далее начинается самое ужасное – бегаете по коридорам среди камней и ищете Лорда Sigmund'a. Комната, где он находится, расположена на северо-востоке.

Ну очень занудно!

МИССИЯ 8: Altermath – Snapdragon

Основное задание: захватить Подземелье, некогда принадлежавшее Хранителю Dante, и уничтожить Лорда Citus'a.

Второстепенные задачи: найти и захватить все комнаты, принадлежавшие Хранителю Данте.

Еще одна очень тоскливая миссия из разряда «Шаг влево, шаг вправо расценивается как побег». Единственное принципиальное отличие от предыдущей – вместо лавы всюду налита вода. Есть брошенное Подземелье. Комнаты его надо захватить. Врагов мало, они слабы. Единственное «но» – не надо очертя голову бросаться захватывать Портал в самом начале игры, иначе сработает сигнализация и ваше войско сильно поредеет, так как в засаде за Порталом затаилось с полдюжины врагов 1-го класса.

Лорд Citus сидит на севере. Промахнуться невозможно: копать разрешается только в правильном направлении, в остальных местах – камни. Крайне просто и невероятно скучно.

МИССИЯ 9: Ambush – Silverstream

Основная задача: перехватить Лорда Voss'a, пока он будет путешествовать по этой реальности.

Второстепенные задачи: попытаться захватить все три поста противника на реке.

Игроку дается 20 минут на подготовку. Это время надо тратить с умом: захватить как можно большую площадь, дабы не испытывать недостатка в мане, а также захватить посты.

Ваши укрепления находятся в непосредственной близости от реки, текущей с запада на восток. Как только в Подземелье появляется достаточное количество монстров, строим мост к ближайшему блокпосту, срубаем дверь и захватываем его. При необходимости повторить. На самом деле достаточно захватить два поста, чтобы без проблем остановить посланца.

Он появится ровно через 20 минут из Врат на западе в сопровождении свиты. Voss будет двигаться по руслу реки. Как только он вместе со свитой достигнет вашей территории, сбрасывайте на него одного из своих монстров. Свита начнет драку, а Voss быстро помчится вперед. Выждав, пока он несколько отдалится от свиты (чтобы она не успела прийти ему на помощь), расстреляйте его заклинанием Молнии, одновременно сбрасывая вокруг него своих подопечных.

Если вы все сделали правильно и маны у вас достаточно, то их помощь даже не понадобится. Если нет – экономьте ману, используйте это заклинание для того, чтобы Voss не мог убежать от ударов ваших существ, потому что ни один из ваших монстров догнать его не в состоянии. На этом уровне пять артефактов, но отвлекаться на их поиск не рекомендуется – очень мало времени.

Данила Матвеев

Продолжение ждите в следующем номере.

The Edo society is truly utopian; there is no crime, no poverty, and no war. Their lives are spent in recreation and pleasure, and they ... their ... with other races. However ...

Очень добротная стратегия, но все же не дотягивает до уровня Master of Orion 2

STAR TREK: THE NEXT GENERATION
BIRTH OF THE FEDERATION

Разработчик:	**Microprose**
Издатель:	**Hasbro Interactive**
Выход:	**май 1999 г.**
Жанр:	**пошаговая косм. стратегия**
Требования:	**P-133, 16 Мб**

Графика:	☆★★★★★★★★★
Звук:	☆☆★★★★★★★★
Играбельность:	☆☆★★★★★★★★

8.3

Вы ждали Master of Orion 3? Вот, получите... Да, да, да, ходят упорные слухи, что Microprose уже делала продолжение своего космического бестселлера, когда вдруг соблазнилась идеей приклеить к разработке этикетку Star Trek: Next Generation.

Замысел понятен: можно состричь купоны, не прилагая особых усилий для коренной модификации движка (или разработки нового). Дешево и сердито. Фанаты Star Trek'а должны визжать от восторга.

И действительно, при первом же знакомстве с Birth of Federation (BoF) возникает впечатление, что играешь в несколько измененный Master of Orion (MoO) – настолько все близко и похоже. Может быть, BoF – это улучшенный MoO? А вот и нет. Первое – в BoF изрядно упрощенный менеджмент. Второе – отсутствует конструктор кораблей (выпала «революционная фича» MoO)! Третье – обеднела тактика космических сражений, хотя сами они стали трехмерными. Сражения теперь выглядят так. Вы отдаете приказы своим кораблям, а затем в течение 15 секунд наблюдаете за разворачивающимся боем, который проходит в режиме real-time. Через 10 секунд наступает пауза, во время которой вы можете при желании изменить приказы. Приказов довольно много, и для «продвинутых» кораблей их число может доходить до десятка. Разнообразие достигается за счет различных маневров (например, можно отдать приказ облетать цель кругами, стреляя по ней с дальнего расстояния). И в трехмерном исполнении (а угол и масштаб зрения можно менять как угодно) все это выглядит весьма красиво. Но и только: нет былого просчета ходов с учетом конкретного вида оружия и пр. (если вы играли в MoO, то поймете, о чем я говорю) – всего того, что придавало прелесть боям в MoO.

Если в чем BoF и выигрывает, так это в зрелищности как таковой и в графическом исполнении (достаточно сказать, что дизайн интерфейса зависит от того, за какую расу играешь). Впрочем, у BoF есть один козырь – дипломатия. BoF можно назвать первой стратегией, где дипломатия действительно может играть ключевую роль. Дело в том, что вселенная Star Trek очень густо заселена: имеется 5 основных рас и свыше 30 малых рас. «Свободных миров» очень мало – куда ни сунешься, почти везде наткнешься на кого-нибудь из «меньшинств» (впрочем, в настройках игры можно вообще «отключить» малые расы и играть в «классику»). Так вот, путем искусной дипломатии и прямых подкупов эти самые расы можно присоединять к своей империи без всякого кровопролития. В результате вы получаете в свои руки уже достаточно хорошо развитую новую систему, и не надо никого истреблять! Впрочем, расы присоединяются к вам «на правах автономии», так что всегда остается возможность, что ее сможет «охмурить» и переманить к себе другая основная раса.

Таким образом, из BoF получился облегченный вариант MoO2, выигрывающий у своего прототипа только по части зрелищности и в возможности более хитрой дипломатии. Игра сама по себе неплохая, даже очень неплохая, но на роль киллера MoO2 никак не тянет. Но если вы только начинаете играть в космические стратегии, то лучшего выбора, чем BoF, вам не найти (а потом принимайтесь за MoO2). Ну а если вы «закаленный стратег», все же стоит взглянуть на игрушку – может и затянуть.

ОБЩИЕ ЗАМЕЧАНИЯ

В игре всего 5 основных экранов: Main Galactic Screen (галактический экран), Solar System Screen (экран звездной системы), Intelligence Screen (экран шпионажа), Technology Screen (экран научных исследований) и Diplomacy Screen (экран дипломатических отношений). Вызываются они нажатием функциональных клавиш **F1 – F5** соответственно. Другой способ перехода: щелкнуть в любом месте **правой** кнопкой мыши, тогда всплывает панель, на которой вы можете указать желаемый экран щелком **левой** кнопки мыши. **Esc** – выход в основное меню. Любой отданный приказ можно отменить или изменить, но до тех пор, пока вы не сделали свой ход (пока не нажали на Turn в левом верхнем углу экрана).

ГАЛАКТИЧЕСКИЙ ЭКРАН (F1)

Начав игру, вы автоматически попадаете на галактический экран, основную часть которого составляет собственно карта галактики (**1а**). Вся галактика поделена на пронумерованные сектора-квадратики. Номер сектора, на который наведен курсор мыши,





можно прочесть непосредственно над картой галактики. Выбираются сектора нажатием **левой** кнопки мыши. После этого информация о выбранном секторе (звездной системе) появляется в нижней части экрана (**2а**). Подробнее о звездной системе мы поговорим в разделе «ОСВОЕНИЕ НОВЫХ МИРОВ».

С самого начала игры вы обладаете только одной звездной системой. Обратите внимание на разноцветные линии, окружающие вашу родную систему. Они определяют дальность полета ваших кораблей (по мере освоения галактики эти границы, разумеется, будут расширяться). За зеленую линию не могут вылетать корабли класса short (короткие дистанции), за желтую – класса medium (средние дистанции), за красную – long (длинные дистанции).

Непосредственно под картой (**1а**) имеются 5 кнопочек: OVERLAY, ECONOMIC, EVENT, MILITARY, MAP. Основными из них являются ECONOMIC и MILITARY, так как они определяют режим просмотра экрана галактики – экономический и военный соответственно (для перехода в нужный режим щелкните по кнопочке **левой** кнопкой мыши). В режиме ECONOMIC на панели (**3а**) слева от карты галактики выводится информация об экономическом состоянии выбранного сектора, а в режиме MILITARY на той же панели (под надписью TASK FORCES) показываются все корабли, присутствующие в данном секторе. Кроме того, меняется тип информации, который выводится непосредственно на галактическую карту (**1а**). Впрочем, вы сами можете менять тип выводимой информации, если щелкнете по кнопке OVERLAY. Тогда появится панель с рядом опций. Если опция «засвечена» (а переключаются они щелчком **левой** кнопки мыши), то на карту будет выводится соответствующая ей информация. Опции такие:

System names – показывать названия звездных систем;

Range – показывать предельную дальность полета кораблей;

Ship paths – показывать намеченные маршруты полета кораблей;

Defense – показывать информацию об орбитальных батареях (orbital batteries) и планетарных щитах (planetary shields);

Territory – отмечать (штриховкой) сектора, на которые претендуют расы;

Trade routes – показывать торговые маршруты;

Build tasks – давать информацию о том, что строится в секторе;

Population – показывать численность населения секторов;

System bonus – показывать бонусы в каждой звездной системе.

Режим EVENT дает информацию обо всех произошедших за ход событиях (освоение новой звездной системы, заключение мирного договора, встреча с новой расой и т. п.).

Нажав на MAP, можно переключаться между двумя масштабами галактической карты: крупным (small) и мелким (large).

ЭКРАН ЗВЕЗДНОЙ СИСТЕМЫ (F2)

Вся хозяйственная деятельность осуществляется с этого экрана. Экран относится к одной звездной системе в целом (а не к каждой планете по отдельности, как в Master of Orion). Название выбранной системы указывается в верхней части экрана, справа от SYSTEMS. Щелкая по кнопке SYSTEMS, можно сразу же перейти к любой другой системе. Иной способ перехода к этому же экрану – сделать двойной щелчок **левой** кнопкой мыши по нужному сектору на галактическом экране.

Суммарные показатели системы приводятся на панели (**3б**), под надписью SYSTEM INFO.

CREDITS – сколько «кредитов», то есть денег дает система за один ход. Чем больше численность населения, тем больше поступает денег. Торговые маршруты приносят дополнительные деньги. Кроме того, можно строить ряд сооружений, увеличивающих денежные поступления. Деньги служат весомым аргументом в дипломатических переговорах. С помощью денег можно также мгновенно завершать любое строительство.

FOOD – обеспеченность колонии питанием. Чем выше этот показатель, тем быстрее растет численность населения, пока не достигнет своего максимума. После этого можно сбросить food до самого минимума. Однако следите за тем, чтобы этот показатель не стал отрицательным, иначе ваши колонисты начнут умирать от голода.

INDUSTRY – это те самые «поинты», на которые осуществляется строительство всех зданий и сооружений колонии, а также космических кораблей. Чем выше industry, тем быстрее идет дело.

ENERGY – обеспеченность колонии энергией. Важно просто поддерживать этот показатель положительным. Излишек энергии ни на что не влияет и не дает никаких бонусов.

INTELLIGENCE – это «поинты», идущие на шпионскую деятельность и контрразведку. Подробности в разделе «ЭКРАН ШПИОНАЖА».

RESEARCH – это «поинты», идущие на научные исследования. Подробности в разделе «ЭКРАН НАУЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ».

В левом верхнем углу экрана имеется группа кнопочек от PRODUCTION до STRUCTURES. При нажатии на каждую из них меняется содержимое центральной части экрана (**1б**).

Почти каждое здание или сооружение колонии надо обеспечивать либо рабочей силой, либо энергией. С энер-





гией все просто: щелкните по кнопке **ENERGY**, тогда в центральной части экрана появятся иконки тех зданий и сооружений, для работы которых требуется энергия. Щелкая по этим иконкам, можно включать/выключать подачу энергии в то или иное здание или сооружение.

С помощью опции **PRODUCTION** можно перераспределять рабочую силу. Каждая раса имеет по 5 базисных типов зданий, вырабатывающих FOOD, INDUSTRY, ENERGY, INTELLIGENCE и RESEARCH. У каждой расы эти здания называются по-разному, но суть дела от этого не меняется: любое такое здание требует для работы 10 у. е. населения. Например, если максимальная численность колонии составляет 340 человек (или существ – смотря за какую расу вы играете), то вы сможете обеспечить «живой силой» только 340/10=34 здания. Все здания объединяются по типу. Например, в данном случае на третьей строчке в центральной части (**1б**) написано «4 Mark III Gravitic Turbines», и это означает, что в колонии имеются 4 турбины (III-го уровня), вырабатывающие энергию. Справа от надписи имеется шкала из 4-х параллелепипедов (каждый параллелепипед соответствует одной турбине). Сейчас закрашены только три из них – это означает, что рабочей силой обеспечены только три турбины. Если хотите задействовать еще одну, то щелкните по стрелочке (**4б**) – тогда 10 у. е. перейдут туда из LABOR POOL («общего котла»). Если хотите отключить еще одну турбину, то щелкните по стрелочке (**5б**), тогда 10 у. е. вольются в ряды безработных из LABOR POOL. Наличие безработных снижает моральный дух (morale) колонии. Однако такая проблема бывает редко, обычно ощущается дефицит рабочей силы.

Перейдем теперь непосредственно к строительству. Этой цели служит опция **BUILD LIST**. При нажатии на эту кнопку в центральной части экрана (**1в**) появляется список всех зданий и сооружений, которые вы можете строить в данный момент. Список можно прокручивать, щелкая по **4в**. Если навести курсор на какое-либо здание/сооружение, то под списком появляется его изображение с названием, кратким описанием (какой цели оно служит), стоимостью строительства (Industry Build Cost), необходимой поддержкой (Energy Maintenance Cost – сколько требуется энергии; Population Maintenance Cost – сколько требуется рабочей силы) и возможными ограничениями – Restrictions (чаще всего встречающееся ограничение «One Per System» означает, что можно строить только одно такое сооружение на всю систему). Справа от названия здания/сооружения (под TURNS) указывается, сколько ходов потребуется на его строительство. Чтобы начать строительство, просто щелкните по зданию/сооружению **левой** кнопкой мыши. Тогда иконка с его изображением появится в «очереди на строительство» (BUILD QUEUE) в правой части экрана. Повторный щелчок прибавляет к очереди еще одно здание такого же типа (они «умещаются» на одной иконке, и цифра возле иконки указывает на величину заказа). Если щелкнуть по какому-то другому зданию из списка, то оно займет следующую иконку в списке на строительство. Таким образом можно создать очередь из 4-х зданий разного типа. Чтобы удалить здание из списка на строительство, щелкните по его иконке **левой** кнопкой мыши. Количество ходов, оставшихся до завершения строительства, указывается напротив «TURNS REMAINING». Но можно и не ждать завершения строительства и купить недостроенную часть здания – для этого щелкните по BUY (**5в**). Развитие колонии можно передоверить компьютеру. Для этого щелкните по кнопке BUILD (**6в**), и режим строительства сменится с manual на automatic.

Заметьте, что базисные здания можно апгрейдить. (Строительство базисных зданий в новой колонии всегда начинается с I-го уровня, независимо от уровня развития науки и уже известных технологий.) Дело это выгодное, поскольку чем выше уровень здания, тем больше оно дает того ресурса, что должно давать, а для обеспечения его работы требуется все та же рабочая сила в 10 у. е.

Панель строительства космических кораблей вызывается нажатием на **SHIPBUILDING** в левом верхнем углу экрана. (Только должен быть предварительно построен Shipyard в данной звездной системе.) Эта панель совершенно аналогична только что описанной выше. Заметьте, что очередь на строительство зданий и кораблей общая.

На панели **STRUCTURES** представлены все построенные в колонии здания и сооружения. Ненужные сооружения можно продавать, щелкая по ним **левой** кнопкой мыши (после этого укажите число продаваемых зданий и нажмите на apply). Тогда часть средств, затраченных на их строительство, вернется в вашу казну. Но самое главное – освободится рабочая сила (которая почти всегда в дефиците!), и ее можно будет перебросить на другой объект. Эта панель не такая уж бесполезная, как это может показаться на первый взгляд (можно было бы подумать: зачем строить, чтобы потом сносить?). Дело в том, что по мере развития науки вам становятся доступными все более совершенные фермы, дающие все больше пропитания при том же числе обслуживающих их работников. Следовательно, часть ферм можно будет снести, не вызвав голода среди населения вашей колонии.

ЭКРАН ШПИОНАЖА (F3)

В левой части экрана имеются три кнопки-опции: MANAGEMENT, REPORT, EMPIRE STATUS. Нажимая на них, вы меняете содержимое основной части экрана.

Каждая нация вырабатывает «поинты» Intelligence – это средства, которые идут на разведку (шпионаж или саботаж) и контрразведку. Эти «поинты» можно перераспределять между конкретными целями, перейдя в режим **MANAGEMENT**. В верхней части экрана имеется шкала INTERNAL SECURITY – это те средства, которые выделяются на контрразведку, то есть на пресечение шпионских действий по отношению к вам со стороны других рас. Щелкая по стрелочкам **1г**, можно уменьшать/увеличивать эти средства (в процентном отношении). Основная же часть экрана поделена на четыре части – по числу конкурирующих с вами рас. Если с какой-то расой вы еще не установили дипломатических отношений, то соответствующий ей «квадратик» будет пустовать. Устройство всех «квадратиков» аналогичное. Против каждой расы вы можете вести шпионаж (сбор разведывательной информации) и саботаж (разрушение зданий и космических кораблей или «сброс» научных исследований). Процентное соотношение выделяемых на это дело средств указывается справа от шкал ESPIONAGE и SABOTAGE. Щелкая по стрелочкам типа **2г**, можно менять это процентное соотношение. Увеличивая расходы в одной области, вы автоматически уменьшаете расходы во всех других (ведь в сумме все показатели должны составлять 100 %). Но можно и зафиксировать расходы в любой области. Этой цели служат «замки» (**3г**). Если щелкнуть по «замку» **левой** кнопкой мыши, тогда соответствующий ему показатель будет оставаться одним и тем же, как бы вы не меняли остальные показатели. Заметьте, что возле шкалы INTERNAL SECURITY такого «замка» не видно: он просто действует автоматически, так как контрразведка – очень



важная область и на нее рекомендуется выделять львиную долю средств (около 80 %). Наконец, можно указать, в какой конкретно области вы хотите вести диверсионную деятельность: в экономической (ECONOMY), научной (SCIENCE) или военной (MILITARY). Для этого надо «засветить» соответствующую опцию в «квадратике» расы. Впрочем, можно и не конкретизировать этот пункт, тогда жмите по GENERAL: диверсионные операции будут осуществляться с равной вероятностью в любой из трех упомянутых выше областей.

Выделяя средства на подрывную деятельность, учтите, что даже шпионаж (espionage) считается враждебным действием. Поэтому ваш дипломатический рейтинг несколько понизится в глазах другой расы, если она «схватит вас за руку» даже за невинным сбором информации о себе. Успех или неуспех всех операций (в том числе и направленных против вас) отражается в докладах, которые появляются после нажатия на кнопку-опцию **REPORT** в левой части экрана. Тогда в верхней части экрана появится список всех докладов. Щелкая по докладам **левой** кнопкой мыши, можно читать подробную информацию, появляющуюся в нижней части экрана. Самая важная информация суммируется и выводится в виде шкал – сравнительных характеристик всех рас по 6 важнейшим областям. Чтобы получить эту информацию, нажмите на **EMPIRE STATUS** в левой части экрана.

ЭКРАН НАУЧНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ (F4)

С точки зрения управления этот экран похож на предыдущий: в левой части имеется три кнопочки-опции (MANAGEMENT, TECH FIELD DATABASE, OBJECT DATABASE), нажимая на которые, вы меняете содержимое основного экрана. Научные исследования ведутся *независимо* по 6 направлениям: BIOTECH (биотехнологии), ENERGY (энергия), COMPUTER (компьютеры), PROPULSION (космические двигатели), CONSTRUCTION (строительство) и WEAPONS (оружие). На каждом направлении есть 10 уровней развития. Прогресс в одной области совершенно не зависит от прогресса в остальных. Например, для возможности исследовать COMPUTER 4 необходимо сначала изучить только COMPUTER 3.

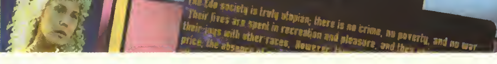
Однако возможность строить новые здания и корабли, как правило, связана с прогрессом во всех областях. К примеру, для строительства Mark Laboratory IV необходимо подтянуть свои знания до 4-го уровня во всех сферах (а не только в компьютерах).

На научные исследования идут Research points. Эти «поинты» можно перераспределять между всеми научными направлениями, перейдя в режим **MANAGEMENT** (щелкните по соответствующей кнопке в левой части экрана). В этом режиме основная часть экрана разбита на 6 «квадратов», каждый из которых соответствует одному научному направлению. В каждом квадрате указывается достигнутый уровень (current research level) и то, что исследуется в данный момент (researching). Сразу под этими надписями имеется шкала со стрелочками (**1д**), действие которых совершенно аналогично описанному в предыдущем разделе: уменьшать/увеличивать процентную долю средств, выделяемых на данное направление. Точно также имеются «замки» (**2д**), с помощью которых можно фиксировать уровень отчислений. Прогресс исследований отмечается на шкале (progress), расположенной чуть ниже. Общее число Research points вашей расы указывается в левой части экрана, напротив GRP.

Там же указываются «бонусы» по каждому научному направлению. Для обретения «бонуса» надо построить какое-либо специфическое сооружение. Например, Astrophysics Academy (у расы Romulans) дает +100 % к развитию направления ENERGY. Это означает, что фактически исследования в данном направлении будет идти вдвое быстрее.

«Базу данных» научных исследований можно вызвать, если щелкнуть по кнопке **TECH FIELD DATABASE** в левой части экрана. Тогда в верхней части экрана появятся кнопочки с указанием







всех шести научных направлений. Щелчок по такой кнопочке вызывает список всех открытий в выбранном направлении. Отображается этот список в правой части экрана, под надписью TECH FIELD LISTINGS (**1е**). В этом списке можно выбрать любое открытие (щелчком **левой** кнопки мыши), и тогда его описание появится в центральной части экрана. Надпись NOT AVAILABLE (если она появляется) напротив STATUS означает, что данное открытие еще не сделано; в этом случае чуть ниже будет указано число Research points, необходимых для совершения этого открытия (напротив REQ. RP). Наконец, в самом низу экрана (**2е**) отображаются иконки тех зданий, сооружений и кораблей, для доступа к которым *необходимо* данное открытие (но, как правило, только его бывает недостаточно).



«База данных» зданий и кораблей вызывается щелчком по кнопке **OBJECT DATABASE** в левой части экрана. Устройство этого экрана аналогично описанному выше. Только поменялись кнопочки в верхней части экрана. Списку кораблей соответствует SHIPS; списку зданий, увеличивающих научный, производственный и энергетический потенциал – RESEARCH, DEVELOPMENT и ENERGY соответственно; FOOD относится к зданиям, обеспечивающим пропитанием; DEFENSE – защитные сооружения и прочие здания, не попавшие ни под одну из перечисленных выше категорий. В самом низу экрана указываются все открытия, которые должны быть сделаны, чтобы данное здание/сооружение/корабль стало доступным. Если открытие еще не сделано, то оно отмечается красным цветом.

Щелкая по иконкам в нижней части экрана (**2ж**), можно переходить из OBJECT DATABASE TECH в FIELD DATABASE и обратно.

ЭКРАН ДИПЛОМАТИИ (F5)

В игре участвуют 5 основных рас (major races) и до 30 малых (minor races). Малые расы весьма слабо развиваются и не имеют территориальных притязаний. С основными и малыми расами завязываются разные типы дипломатических отношений (например, только малая раса может полностью влиться в основную расу).

Каждая раса имеет территорию (ряд звездных секторов), которую она считает «своей».

Это те сектора, которые заселены расой, плюс те, что находятся между заселенными секторами. (На галактической карте «свои» сектора обозначаются штриховкой.)

Сектора второго типа могут оказаться между колониями двух рас, и тогда такая территория считается спорной. Спорная территория обозначается двойной штриховкой на галактической карте.

В левой части экрана имеются 4 кнопочки, нажатие на которые меняет содержимое основного экрана.

ACTIVE – вызывается список ныне действующих дипломатических соглашений. Список находится в нижней части экрана. Щелкнув по элементу в этом списке, можно получить более подробную информацию о выбранном соглашении, которая отображается в центральной части экрана.

PROPOSE – предложить новое дипломатическое соглашение.

EVENT – показать все события на дипломатической арене, произошедшие за последний ход (если ничего не произошло, то эта кнопочка затемнена, то есть недоступна).

RACE INFO – дает информацию о выбранной расе. Список всех известных вам рас приводится в нижней части экрана.

Рассмотрим подробнее опцию PROPOSE.

Здесь вам предлагается целый ряд дипломатических действий, причем тип действия зависит от того, с какой расой – основной или малой – вы имеете дело. Список всех возможных действий приводится в верхней части экрана.

Щелчок по соответствующей кнопочке меняет содержимое центральной части экрана.

Одинаковыми у всех этих мини-экранов являются только 3 кнопочки: SEND, CHANGE TONE и CANCEL. SEND означает послать предложение; CANCEL – отменить его; CHANGE TONE – изменить тон послания (изменится только текст, сопровождающий послание – для разнообразия, а по сути дела это ни на что не влияет).

В случае нажатия на SEND послание будет отправлено только по завершении вашего хода; до этого времени вы всегда можете вернуться и отменить или изменить послание. Послание будет идти два хода (один ход – туда, другой – обратно), то есть ответ вы получите через ход (бывают исключения – о них ниже).

Итак, остановимся на всех типах дипломатических посланий.



ПРЕДЛОЖЕНИЯ К ОСНОВНЫМ РАСАМ

PEACE TREATY

Вы можете предложить один из трех типов мирных договоров.

NON-AGRESSION – пакт о ненападении. Стороны обязуются не нарушать территориальной целостности друг друга (не вводить свои корабли на чужую территорию). Само собой подразумевается, что стороны не будут нападать друг на друга. Нарушитель пакта теряет престиж в глазах всех рас (степень отношения к вам расы отражается на шкале под портретом представителя расы – (**1з**)).

FRIENDSHIP – договор о дружбе. Включает в себя все то же самое, что и в пакте о ненападении, плюс к тому – возможность устанавливать торговые маршруты.

Чтобы установить торговый маршрут, щелкните по своей «родной» колонии (то есть той, с которой вы начали игру) на галактической карте и перейдите в режим Economy. Тогда в левой части экрана появится надпись Trade Routes, а под ней – две иконки, соответствующие двум торговым маршрутам (каждая раса может установить только 2 торговых маршрута). Выберите иконку с надписью «unassigned», щелкнув по ней. Теперь поводите курсором мыши по галактической карте.

От курсора к вашему сектору будет тянуться линия, которая пока окрашена в красный цвет. Если вы наведете курсор на «верную цель» (то есть родную систему расы, с которой у вас есть friendship), тогда эта линия станет желтой.

Щелкните **левой** кнопкой мыши, и линия окрасится в зеленый цвет – торговый маршрут установлен. Доходы с торгового маршрута вы начнете получать только со следующего хода, а размер дохода будет указываться возле иконки торгового маршрута.

AFFILIATION – признание друг друга как равных партнеров. Все то же самое, что и во friendship, плюс возможность использования shipyards и outposts друг друга для дозаправки космических кораблей (тем самым расширяется диапазон полета кораблей).

Эти три договора заключаются на определенный срок. Предлагаемый срок указывается напротив DURATION: 25, 50, 100 ходов или «на вечные времена» (indefinite). Варианты меняются нажатием на стрелочки (**2з**).

Кроме того, свое предложение вы можете подкрепить деньгами (credit payment) или признанием прав другой расы на спорные территории (нажимайте на кнопку TERRITORY). Денежная сумма подарка меняется с помощью стрелочек (**3з**). Можно предложить единовременную выплату (immediately) или выплачивать каждый ход (per turn). Эти опции меняются нажатием на кнопку FREQUENCY. Но вы заплатите лишь в том случае, если ваше предложение будет принято.

REQUEST

Это простое вымогательство. В обмен на свое хорошее отношение (обещаете не притеснять другую расу) вы требуете денег (CREDIT PAYMENT) или признания за *вами* спорных территорий (TERRITORY).

GIFT

Действие, прямо противоположное REQUEST. Здесь вы пытаетесь задобрить более могущественную расу, предлагая ей деньги (CREDIT PAYMENT) или признание за *ней* спорных территорий (TERRITORY).

ALLIANCE

Предложение о союзнических действиях.

WAR PACT

Предложение о ведении враждебных акций против одной из основных рас. Расы перебираются щелчком по кнопке ENEMY. Если вы предлагаете крайнее средство – объявление войны, то щелкните по переключателю DECLARE WAR.

DECLARE WAR

Объявление войны выбранной расе. Это необходимо делать, если вы хотите завоевать какую-то звездную систему (для нападения на флот противника можно и не объявлять предварительно войну). Иначе приказ «захватить систему» просто будет недоступен.

Война объявляется сразу, то есть уже на следующим ходу вы будете находиться в состоянии войны с противником (в отличие от всех остальных предложений, которые срабатывают только через ход).

ПРЕДЛОЖЕНИЯ К МАЛЫМ РАСАМ

FRIENDSHIP

Договор о дружбе. Дает возможность установить торговый маршрут. Свое предложение можно подкрепить некоторой сумой денег (CREDIT PAYMENT).

REQUEST

Попытка подкупа расы. Вы предлагаете сотрудничать с вами. За это вы обязуетесь предотвратить угрозу порабощения со стороны другой основной расы (указывается в ENEMY). Свое предложение можно подкрепить некоторой сумой денег (CREDIT PAYMENT). (Заметьте, что предложение REQUEST означает совсем разные действия в зависимости от малой или основной расы.)

GIFT

Подарок – дружественная помощь малой расе. Размер помощи устанавливается в CREDIT PAYMENT.

AFFILIATION

Дает то же, что и friendship, плюс к тому – возможность использования shipyards и outposts друг друга для дозаправки космических кораблей (тем самым расширяется диапазон полета кораблей).

MEMBERSHIP

Предложение влиться в вашу империю. После этого все планеты расы переходят к вам, а вы получаете право распоряжаться ее ресурсами, как своим собственными.

Однако раса как таковая не прекращает своего существования, и любая основная раса может попытаться подкупить ее (то есть переманить на свою сторону) или «освободить» от вашего ига (путем прямого военного вторжения).

DECLARE WAR

Объявление войны. Действует точно так же, как и в случае с основной расой.

КОСМИЧЕСКИЕ КОРАБЛИ

Каждая раса обладает своим набором кораблей, у каждой расы они поразному называются и имеют разные характеристики. Все корабли делятся на следующие типы:

Destroyer, Cruiser, Battleship – боевые корабли (всего три типа, но каждая раса имеет несколько кораблей одного типа, так что у одной расы может быть не менее десятка боевых кораблей);

Scout ship – корабли-разведчики, обладающие сканером и максимально возможной дальностью полета; слабо вооружены;

Colony ship – корабли-колонайзеры, служащие для преобразования планет и заселения новых миров; безоружны (кроме расы Klingon);

Outpost – стационарные станции, служащие для заправки космических кораблей (тем самым расширяют зону их полета); обладают средним вооружением (уровня Cruiser);

Starbase – стационарные станции, служащие для заправки и ремонта космических кораблей; обладают весьма мощным вооружением (уровня Battleship);

Transport ship – транспортные корабли, служащие для захвата звездных систем противника; их можно «развернуть» в outpost или starbase; транспортные корабли совершенно безоружны (кроме расы Klingon).

Каждый корабль обладает следующими характеристиками (их можно увидеть, если на экране научных ис-

следований перейти к OBJECT DATABASE – SHIPS):

Industry Build Cost – количество Industry points, требуемых на постройку корабля;

Hit Points/Shields – «здоровье»/защита;

Gal Range/Gal Speed – радиус полета/скорость полета;

Maintenance Cost – стоимость поддержания корабля (в credits).

Кроме того, на каждом корабле, кроме транспортного и colony ship, установлено по несколько единиц вооружения двух типов (исключение составляет раса Klingon: у них все корабли вооружены). Конкретный вид оружия зависит от расы, а тип всегда одинаковый: одно оружие – типа ракет (обычно с большим радиусом действия), другое – типа лазерных лучей (обычно с малым радиусом действия).

ПРИМЕЧАНИЕ: содержание космического флота до определенного уровня обходится бесплатно. Арифметика здесь такая: сначала суммируется численность населения во всех ваших звездных системах. Затем суммируется maintenance cost всех ваших кораблей. Если первое число меньше второго, то вы не платите ничего; в противном случае разница между суммой maintenance cost и суммарной численностью населения вычитается из вашей казны каждый ход. (Исключение составляет раса клингонов: для нее берется удвоенная численность населения.)

Корабли могут строиться лишь в системах, имеющих Shipyard. Кроме того, для производства кораблей нужен экзотический материал под названием Dilithium. Этот материал может добываться лишь в звездных системах, отмеченных значком Dilithium (это такой синий прямоугольничек возле звезды). Для его добычи надо строить Dilithium Refinery, которая будет вырабатывать 1 Dilithium за один ход (кроме того, раса ROMULANS имеет возможность строить Singularity Plant, приносящую 2 Dilithium). Считается, что на строительство любого корабля требуется 1 Dilithium за один ход. Более того, Dilithium никак не накапливается, и это означает, что одновременно вы можете строить не больше кораблей, чем позволит прирост Dilithium. Например, если ваша империя в целом дает 3 Dilithium, то вы можете задействовать одновременно не более трех Shipyards, а остальные будут вынуждены простаивать. Таким образом, Dilithium является поистине стратегическим материалом, а потому особенно ценны звездные системы, имеющие Dilithium. Выработка Dilithium всей вашей империей отображается в левом верхнем углу галактической карты.

Каждый корабль имеет максимальный радиус полета: short, medium или long – это то количество «клеточек» (звездных секторов), на которые он может отлетать от «заправочной станции». В качестве заправочных станций выступают shipyards в ваших секторах, а также outposts и starbases. Корабли набираются опыта, участвуя в сражениях. Есть и мирный способ накопления опыта: для этого корабль должен оставаться в системе с построенной академией (academy), тогда за каждый ход ему будет начисляться определенное количество experience.

К сожалению, в игре нет единого экрана, на котором вы могли бы увидеть весь ваш космический флот. Единственная возможность как-то сориентироваться – это прейти на галактический экран и выбрать режим MILITARY. Тогда все имеющиеся в каждом секторе корабли будут отмечаться специальным знаком – символом расы. Чтобы дать задание тем или иным кораблям, надо сначала щелкнуть **левой** кнопкой мыши по тому сектору, где они находятся.

После этого все корабли, имеющиеся в данном секторе, отобразятся на панели слева (**3и**). Самое простое задание – это направить корабль куда-либо. Для этого сначала щелкните по кораблю на панели (**3и**) **левой** кнопкой мыши. Теперь вы можете поводить курсором мыши по галактическому экрану: на нем будет отмечаться предполагаемый маршрут полета корабля до указанного сектора (а над экраном после ETA – время полета). Чтобы зафиксировать цель полета, просто щелкните по нужному сектору **левой** кнопкой мыши.

Кораблю можно отдавать и специальные приказы. Для начала надо выбрать корабль. После этого в левом нижнем углу экрана появится панель с тремя опциями.

CLOAK – перейти в режим «невидимки». «Невидимые» корабли имеют преимущество в инициативе (дополнительный свободный ход) в космических сражениях.

REDEPLOY – можно образовать единый флот и отдать ему один и тот же приказ. (Например, полезно объединять несколько Colony ships в одну группу и отдавать им приказ terraform – тогда преобразование планет будет идти быстрее.) После нажатия на эту кнопку основную часть экрана займут космические корабли, находящиеся в данном секторе (**1и**). Щелкая по их изображениям, вы тем самым перемещаете их в один флот, которых формируется в нижней части экрана (**2и**). После того, как все будет сделано, щелкните по кнопке DONE в левом нижнем углу экрана.

ORDERS – при нажатии на эту кнопку всплывет панель с рядом приказов, которые можно отдать данному кораблю (или всему флоту в целом, если данный корабль входит в состав флота).

ОСВОЕНИЕ НОВЫХ МИРОВ

Итак, с самого начала игры вы обладаете только одной звездной системой, а возле вас – целое море неисследованных секторов. Для начала вам надо их исследовать. Делается это с помощью специальных кораблей-разведчиков (они не обязаны носить традиционное имя Scout; например, у Федерации они называются Science Vessel). Разведчики специально предназначены для исследования новых территорий, так как сканируют и все ближайшие сектора (а не только тот, в котором находятся), и летают на длинные дистанции. Для начала не надо ле-



теть «к черту на кулички»: лучше исследуйте ближайшие сектора. Там может быть либо пусто, либо какой-нибудь сюрприз (типа нейтронных звезд, которые разрушают попавшие на них корабли), либо планетарная система.

Планетарная система отображается на панели (**2а**) под картой галактики. Сразу же обратите внимание на цвет букв, стоящих под каждой планетой. Синяя буква означает, что планета вообще непригодна для жизни; красная – что есть возможность ее преобразовать (terraform), после чего на ней можно будет основать колонию; зеленая – можно заселяться сразу же. Можно получить и более детальную информацию о каждой планете. Для этого надо навести курсор мыши на планету и посмотреть в левый нижний угол галактического экрана. Первая строчка будет сообщать название планеты и ее тип. Далее возможны два варианта. Если планета вообще непригодна для проживания, то следующей строчкой будет идти uninhabitable, и это все. В противном случае будет указана максимальная численность колонии на данной планете (Max Pop) и скорость естественного прироста населения (Growth Rate). Если планета уже кем-то заселена, то после этого будет указана раса населяющих ее существ. Если же планету требуется предварительно преобразовать, то появится строчка Terraform с указанием «поинтов», требуемых на преобразование планеты.

Пусть звездная система никем не заселена и на ней уже есть хотя бы одна планета, пригодная для жизни. Тогда вам надо только пригнать в эту систему корабль с колонистами (colony ship), после чего дать команду «Colonize» (через ORDERS). Система будет вашей на следующем ходе игры, а colony ship исчезнет.

Если же звездная система никем не заселена и в ней нет планет, пригодных для жизни, но есть планеты, которые можно преобразовать, то поступайте следующим образом. Опять же пригоните в систему Colony Ship и отдайте ему приказ «Terraform». После этого вам придется подождать несколько ходов, пока планета не будет преобразована (в ходе преобразования буква под планетой окрасится в желтый цвет). Чтобы следить за ходом этого процесса, наводите курсор на планету и следите за показаниями Terraform. Они будут представлены в виде X/Y, где Y – требуемое количество «поинтов», а X – текущее. Чем совершеннее Colony Ship и чем больше их принимают участие в одном деле, тем быстрее нарастает X. После того как планета будет преобразована, ее можно заселить тем же способом, описанным ранее. Но можно не спешить: сначала преобразовать еще пару планет (если таковые есть) и только потом отдать приказ «Colonize» (так как при колонизации теряется Colony Ship, а при преобразовании планеты – нет). Впрочем, прочие планеты вы можете оставить «на потом» и преобразовать их уже с помощью другого корабля.



После того как вы освоите вторую звездную систему, вы можете увеличить и пределы полета своих кораблей. Для этого надо построить shipyard, так как считается, что корабли должны дозаправляться на «космической верфи». После этого сдвинутся чуть дальше все границы полетов (отображаемые зелеными, желтыми и красными линиями). Впрочем, такого же эффекта можно добиться и другим способом – строя космические корабли типа outpost и starbase (на них тоже могут дозаправляться все корабли).

Если же звездная система уже заселена, то вы можете попытаться ее захватить (подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ»), для этого надо обязательно иметь транспортные корабли. Если звездная система заселена малой расой (minor race), то можно ее получить и без кровопролития, путем мирных договоров (через MEMBERSHIP – подробности в разделе «ЭКРАН ДИПЛОМАТИИ»).

СРАЖЕНИЯ

КОСМИЧЕСКИЕ СРАЖЕНИЯ

Исследуя галактику, вы рано или поздно натолкнетесь на флот противника. После этого возникнет панель с тремя опциями:

HAIL – не вступать в сражение и вернуть корабли в тот сектор, откуда они пришли;

AUTO – дать сражение в автоматическом режиме (компьютер сам просчитает исход сражения и выдаст результат);

FIGHT – вы получаете возможность участвовать в сражении.Все сражение разбито на несколько ходов; каждый ход происходит в реальном времени и длится около 15 секунд. До начала хода вы можете отдать любые распоряжения своим кораблям, а после хода (после нажатия на кнопку TURN) прокрутить еще раз фрагмент сражения и отдать новые распоряжения (и то и другое – по желанию). Можно увеличивать или уменьшать масштаб изображения, нажимая на клавиши **I** и **O** соответственно. Можно и менять панораму изображения: для этого щелкните по кнопке VIEW и выберите желаемый вид. Чтобы вернуться к стандартному виду, жмите на кнопку RESET. Все корабли разбиты на три группы: noncombatant (не имеющие оружия – это colony и transport ships), fast attack (имеющие оружие только ближнего боя) и command (имеющие оружие дальнего радиуса действия). Щелкнув на любой корабль из группы, вы автоматически выбираете все корабли данной группы. После этого появляется меню, из которого вы можете выбрать тип атаки и указать цель. Заметьте, что список приказов – разный для разных групп кораблей. Безоружные корабли могут пойти лишь на лобовое столкновение (как камикадзе) – это команда RAM. Но такой способ действий оправдан лишь в исключительных случаях. Обычно безоружные корабли просто отводят с поля боя при помощи команды Retreat. Тогда, если сражение будет выиграно, эти корабли автоматически вернутся на место. Если же сражение будет проиграно, тогда они отлетят в ближайший сектор. Но можно отдавать приказы и каждому кораблю по отдельности, для этого сначала надо выбрать опцию Select ship. Как только все при-



казы отданы, жмите на кнопку TURN, после чего весь цикл повторится (и так до чьей-либо победы).

НАЗЕМНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Чтобы иметь возможность вести наземные сражения (а только так можно захватить чужую систему), вы сначала обязаны объявить войну; кроме того, у вас должны быть транспортные корабли для высадки десанта на поверхности планет. Учтите также, что чужие системы, как правило, защищены орбитальными батареями, так что включите в свой флот и чисто боевые корабли. После этого вы можете отдать приказ ATTACK SYSTEM (через меню ORDERS). Если вы атакуете систему, принадлежащую малой расе, которая находится под игом основной расы, то вас спросят, желаете вы освободить систему или подчинить ее себе. В первом случае вы обойдетесь меньшими потерями (так как порабощенный народ будет воевать на вашей стороне), однако система обретет свою независимость и не будет вам принадлежать. (Впрочем, у вас появится прекрасная возможность заполучить ее себе путем мирных переговоров, так как бывшие рабы будут питать к вам, как к освободителю, самые дружеские чувства.) Затем бой произойдет в автоматическом режиме, и в начале следующего хода вам сообщат о результате: покорили/освободили вы систему или нет, а также укажут потери с каждой стороны (при вторжении неизбежно разрушается часть зданий и гибнет часть мирного населения).

РАСЫ

ROMULAN STAR EMPIRE

Это скрытная раса, загадочная и часто непредсказуемая. У ромулан самая совершенная система шпионажа и контршпионажа. Они выдающиеся дипломаты, но способны «кинуть» в любую минуту ослабевшую расу. Могу строить уникальное сооружение – TalShiar Headquarters, которое еще более усиливает их шпионские способности. Только эта раса может строить Singularity Plant, дающую +2 Dilithium. Ромуланы также неплохие исследователи. У них несколько снижены темпы развития индустрии и прироста питания.

UNITED FEDERATION OF PLANET

Девизом людей является «свобода и равенство». Поэтому большинство рас изначально благожелательно настроены в сторону людей. Федерация стремится расширять свои границы путем ведения мирных переговоров, а не путем военных действий. Люди имеют самые совершенные университеты, а поэтому у Федерации есть все шансы обогнать прочие расы в научно-техническом развитии. Самое слабое место Федерации – шпионаж и контршпионаж (люди имеют самые незффективные здания, приносящие Intel).

CARDASSIAN UNION

Раса с очень жестким центральным правлением. «Контроль, контроль и еще раз контроль» – вот ее девиз. Могут загонять порабощенные народы в концлагеря, что обеспечивает прирост индустрии и питания безо всяких затрат (правда, при этом понижается мораль). Весьма искусны в шпионаже и контршпионаже (в этом отношении уступают только ромуланам). Им доступно уникальное здание – Obsidian Order, которое дает существенный прирост Intel. Только кардасианцы обладают самым совершенным сканером. Индустрия и пропитание – чуть ниже среднего уровня.

KLINGON EMPIRE

Раса устрашающих воинов. Чуть что – берутся за оружие. Имеют самый совершенный космический флот. В сражениях на поверхности планет также не имеют себе равных. Могут эксплуатировать рудники, дающие дополнительно +1 Dilithium, но ценой понижения морали. Клингоны – самая слабая раса по части научных исследований. Шпионские способности – на среднем уровне.

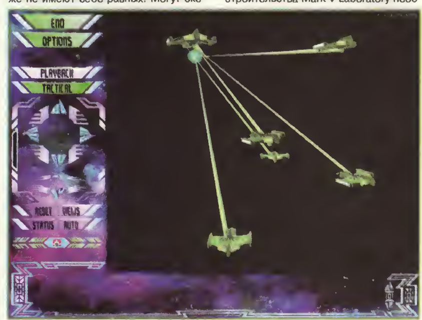
FERENGI ALLIANCE

Раса, помешанная на деньгах. Имеют множество зданий, увеличивающих денежные поступления. Ференги – дипломаты среднего уровня, зато обладают дополнительными способностями по части экономического шпионажа. Самая слабая раса по части шпионажа, зато эффективнее всех обеспечивают себя пропитанием. У них очень быстрые корабли, но весьма слабо вооруженные.

ЗДАНИЯ И СООРУЖЕНИЯ

ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

Каждая раса обладает своим, уникальным набором зданий/сооружений (хотя есть и общие здания), тем не менее и среди них можно выделить общие закономерности. Прежде всего, есть базисные здания пяти типов, вырабатывающие Research, Industry, Food, Energy и Intel соответственно. Каждый тип здания может иметь уровень с 1-го по 9-й включительно: чем выше уровень здания, тем больше оно приносит, но и тем больше Industry требуется на его строительство. Кроме того, для возможности строить здание требуется знание ряда наук того же уровня: для зданий, вырабатывающих Industry, это construction; для Food – biotech; для Energy – energy; для Research и Intel – все науки: computer, construction, biotech, energy, propulsion, weapons. (Например, для возможности строительства Mark V Laboratory необ-



ходимо знание computer5, construction5, biotech5, energy5, propulsion5, weapons5; для Class 6 Hunting Ground требуется знание biotech6.) Надо отметить, что для работы любого из этих зданий (независимо от уровня) требуется 10 у. е. населения и не требуется энергия. Для поддержания работы всех прочих зданий/сооружений требуется только энергия либо не требуется ничего (но последнее – редко). Однако эти прочие здания (кроме орбитальных батарей) можно строить только в единственном экземпляре в каждой системе (а иногда и не в каждой: бывают совсем уникальные здания – одно на всю империю).

Ниже мы приводим список как общих, так и уникальных зданий. Под *ценой* подразумевается количество Industry, требуемых на строительство. *Наука* – это знания, необходимые для возможности строить данное здание. *Энергия* – количество energy, необходимое для работы здания. (Если графы «Наука» или «Энергия» отсутствуют, то это означает, что не требуется никаких знаний или энергии.)

ЗДАНИЯ ОБЩЕГО ТИПА

Primitive Farm
Дает: +20 food
Цена: 10

Aquaculture Center
Дает: +50 food
Цена: 300 industry
Наука: biotech3
Ограничение: можно строить только в системах, где есть хотя бы одна планета типа Oceanic.

Wind Turbines
Дает: +50 energy
Цена: 200
Наука: energy2

Charge Collectors
Дает: +100 energy
Цена: 500
Наука: energy5
Ограничение: можно строить только в системах, где есть хотя бы одна планета типа Barren.

Shipyard
Дает: возможность строить космические корабли; отодвигает дальше пределы полета космических кораблей.
Цена: 500
Энергия: 25

Dilithium Refinery
Дает: +1 Dilithium
Цена: 500
Энергия: 30
Наука: construction1
Ограничение: в системе должен быть Dilithium (обозначается синим прямоугольничком возле звезды на панели планетарной системы).

Subspace Scanner
Дает: +2 к диапазону сканера
Цена: 500
Энергия: 50
Наука: computer2

Listening Post
Дает: +3 к диапазону сканера
Цена: 2000
Энергия: 100
Наука: computer5

Communication Grid
Дает: +500 к сопротивляемости к подкупам
Цена: 300
Энергия: 10
Наука: computer3
Разъяснение: ситуация такая – одна из малых рас влилась в состав вашей империи. Но эту расу еще могут «охмурять» ваши противники в лице основных рас.
Так вот, с построением Communication Grid им придется выложить на 500 credits больше, чтобы добиться того же результата.

Orbital Battery
Дает: +80 к защите от вражеских кораблей
Цена: 500
Энергия: 50
Наука: energy3
Примечание: можно строить сколько угодно орбитальных батарей (хватило бы только энергии на их поддержку!).

Shield Generator
Дает: +50 shield на каждый уровень науки energy
Цена: 500
Энергия: 50
Наука: energy4

Trade Goods
Дает: credits
Собственно, это не совсем здание. Строить его не нужно, и оно всегда присутствует (автоматически) в любой заселенной системе. Оно попросту переводит industry в credits. Если вам особенно нечего строить (или вы забыли заказать строительство), то будет активизировано Trade Goods, чтобы ваши фабрики не работали вхолостую. Также полезно для пополнения вашей казны.

ROMULAN STAR EMPIRE

Mark I — IX Laboratory
Дает Research: 11, 16, 21, 26, 31, 36, 41, 46, 51
Цена: 80, 225, 455, 870, 1480, 2390, 3620, 5245, 7315

Mark I — IX Fabricator
Дает Industry: 9, 14, 19, 28, 38, 52, 67, 80, 106
Цена: 80, 225, 455, 870, 1480, 2390, 3620, 5245, 7315

Mark I — IX Organic Farm
Дает Food: 24, 29, 34, 39, 44, 49, 54, 59, 64
Цена: 35, 125, 265, 530, 910, 1510, 2280, 3355, 4665

Mark I — IX Gravitic Turbine
Дает Energy: 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60
Цена: 35, 125, 265, 530, 910, 1510, 2280, 3355, 4665

Mark I — IX Intel Center
Дает Intel: 12, 22, 32, 42, 52, 62, 72, 82, 92
Цена: 35, 125, 265, 530, 910, 1510, 2280, 3355, 4665

Astrophysics Academy
Дает: +100% energy research, +1 morale
Цена: 2500
Энергия: 100
Наука: energy4
Ограничение: только одно здание на всю империю.

Subatomic Simulators
Дает: +150 research
Цена: 600
Энергия: 80
Наука: energy6

Tribunal
Дает: +9 morale

Imperial Senate
Дает: +1 morale по всей империи
Цена: 3000
Энергия: 170
Наука: все науки 3-го уровня
Ограничение: можно строить только в родной системе (где вы начинали игру).

Phoenix Facility
Дает: +100 intel
Цена: 400
Энергия: 30
Наука: biotech4
Ограничение: можно строить только в системах, заселенных расой Romulans.

TalShiar Headquarters
Дает: +25% general intel, +1 morale
Цена: 5000
Энергия: 200
Наука: все науки 4-го уровня
Ограничение: можно строить только в родной системе.

Organic Regenerators
Дает: +50% food
Цена: 400
Энергия: 40
Наука: biotech4

Advanced Replicators
Дает: +40 food
Цена: 400
Энергия: 10
Наука: energy4

Singularity Plant
Дает: +2 Dilithium

Цена: 2500
Энергия: 800
Наука: propulsion5

Naval Academy
Дает: +35 experience космическим кораблям, +1 morale
Цена: 5000
Энергия: 100
Наука: все науки 5-го уровня

Isolinear Scanner
Дает: +4 к диапазону сканера
Цена: 8000
Энергия: 150
Наука: computer8

Bunker Network
Дает: +50% ground defense
Цена: 300
Энергия: 10
Наука: construction3

UNITED FEDERATION OF PLANET

Type 1 — 9 University
Дает Research: 12, 17, 22, 27, 32, 37, 42, 47, 52
Цена: 110, 270, 520, 990, 1640, 2640, 3920, 5670, 7810

Type 1 — 9 Mass Replicator
Дает Industry: 10, 15, 20, 30, 40, 55, 70, 90, 110
Цена: 110, 270, 520, 990, 1640, 2640, 3920, 5670, 7810

Type 1 — 9 Automated Farm
Дает Food: 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65
Цена: 60, 165, 320, 630, 1040, 1705, 2520, 3690, 5060

Type 1 — 9 Plasma Reactor
Дает Energy: 21, 26, 31, 36, 41, 46, 51, 56, 61
Цена: 60, 165, 320, 630, 1040, 1705, 2520, 3690, 5060

Type 1 — 9 Datalink
Дает Intel: 8, 18, 26, 36, 46, 56, 66, 76, 86
Цена: 60, 165, 320, 630, 1040, 1705, 2520, 3690, 5060

Genesis Research Lab
Дает: +100% biotech research, +1 morale
Цена: 2500
Энергия: 100
Наука: biotech4
Ограничения: можно строить лишь в системах с планетой типа Barren.

Subatomic Simulators
Дает: +150 research
Цена: 600
Энергия: 80
Наука: energy6

Daystorm Institute
Дает: +100% computer research, +1 morale
Цена: 2500
Энергия: 100
Наука: computer4
Ограничение: можно строить лишь в системах, заселенных людьми.

Martial Law
Дает: +7 morale

Trade Center
Дает: +50% credits
Цена: 500
Энергия: 20
Наука: computer3

Federation Council
Дает: +1 morale по всей империи
Цена: 4000
Энергия: 125
Наука: все науки 3-го уровня
Ограничение: можно строить только в родной системе.

Private Farms
Дает: +20 food, +1 morale
Цена: 1500
Энергия: 80
Наука: все науки 3-го уровня
Ограничение: можно строить лишь в системах, которые заселены человеческой расой.

Federation Replicators
Дает: +50 food
Цена: 500
Энергия: 10
Наука: energy5

Utopia Planitia
Дает: +200 к строительству кораблей, +1 morale
Цена: 7000
Энергия: 100
Наука: construction5
Ограничение: можно строить только в родной системе.

Starfleet Academy
Дает: +50 experience космическим кораблям, +1 morale
Цена: 5000
Энергия: 100
Наука: все науки 5-го уровня
Ограничение: можно строить только в родной системе.

Isolinear Scanner
Дает: +4 к диапазону сканера
Цена: 8000
Энергия: 150
Наука: computer8

Bunker Network
Дает: +50% ground defense
Цена: 300
Энергия: 10
Наука: construction3

CARDASSIAN UNION

Type 1 — 9 Science Center
Дает Research: 9, 14, 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49
Цена: 110, 270, 550, 1025, 1720, 2725, 4070, 5830, 8050

Type 1 — 9 Assembly Yard
Дает Industry: 11, 16, 22, 32, 43, 58, 74, 94, 115
Цена: 110, 270, 550, 1025, 1720, 2725, 4070, 5830, 8050

Type 1 — 9 Hydroponic Plant
Дает Food: 23, 28, 33, 38, 43, 48, 53, 58, 63
Цена: 55, 160, 330, 640, 1075, 1740, 2590, 3760, 5175

Type 1 — 9 Fusion Plant
Дает Energy: 19, 24, 29, 34, 39, 44, 49, 54, 59
Цена: 55, 160, 330, 640, 1075, 1740, 2590, 3760, 5175

Type 1 — 9 Shadow Team
Дает Intel: 12, 22, 32, 42, 52, 62, 72, 82, 92
Цена: 55, 160, 330, 640, 1075, 1740, 2590, 3760, 5175

Theoretical Simulators
Дает: +100 Research
Цена: 500
Энергия: 20
Наука: computer5

Inquisition
Дает: +10 morale

Labor Camp
Дает: +25% industry, -1 morale
Цена: 1000
Наука: все науки 2-го уровня
Ограничение: можно строить только в порабощенных системах.

Re-education Center
Дает: +2 morale
Цена: 3000
Энергия: 100
Наука: все науки 3-го уровня

Phoenix Facility
Дает: +100 intel
Цена: 400
Энергия: 30
Наука: biotech4
Ограничение: можно строить только в системах, заселенных расой Cardassian.

Forced-Labor Farms
Дает: +60 food, -1 morale
Цена: 200
Наука: все науки 2-го уровня

Basic Replicators
Дает: +30 food
Цена: 300
Энергия: 10
Наука: energy3

Obsidian Order
Дает: +30% intel, +1 morale
Цена: 7500
Энергия: 300
Наука: все науки 4-го уровня

Ограничение: можно строить только в родной системе.

Control Command
Дает: +40 experience космическим кораблям, +1 morale
Цена: 5000
Энергия: 100
Наука: все науки 5-го уровня
Ограничение: можно строить только в родной системе.

Covert Sensor Array
Дает: +6 к диапазону сканера
Цена: 5000
Энергия: 300
Наука: computer6

Bunker Network
Дает: +50% ground defense
Цена: 300
Энергия: 10
Наука: construction3

KLINGON EMPIRE

Class 1 — 9 Hall of Learning
Дает Research: 8, 13, 18, 23, 28, 33, 38, 43, 48
Цена: 145, 325, 650, 1155, 1930, 2990, 4445, 6270, 8640

Class 1 — 9 Foundry
Дает Industry: 12, 17, 24, 34, 46, 61, 78, 98, 120
Цена: 145, 325, 650, 1155, 1930, 2990, 4445, 6270, 8640

Class 1 — 9 Hunting Ground
Дает Food: 26, 31, 36, 41, 46, 51, 56, 61, 66
Цена: 85, 205, 410, 750, 1240, 1950, 2885, 4115, 5640

Class 1 — 9 Matter Furnace
Дает Energy: 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60
Цена: 85, 205, 410, 750, 1240, 1950, 2885, 4115, 5640

Class 1 — 9 Security Center
Дает Intel: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80, 90
Цена: 85, 205, 410, 750, 1240, 1950, 2885, 4115, 5640

Combat Testing Center
Дает: +100% weapon research, +1 morale
Цена: 2500
Энергия: 100
Наука: weapons4
Ограничение: можно строить только в системах, заселенной клингонами.

Theoretical Simulators
Дает: +100 Research
Цена: 500
Энергия: 20
Наука: computer5

Forced-Labor Farms
Дает: +60 food, -1 morale
Цена: 200
Наука: все науки 2-го уровня

Great Hall
Дает: +1 morale по всей империи
Цена: 5000
Энергия: 100
Наука: все науки 3-го уровня

Police State
Дает: +9 Morale

Mining Prison
Дает: +1 Dilithium, -1 morale
Цена: 500
Энергия: 20
Наука: все науки 2-го уровня

Basic Replicators
Дает: +30 food
Цена: 300
Энергия: 10
Наука: energy3

Tactical College
Дает: +45 experience для космических кораблей, +1 morale
Цена: 5000
Энергия: 100
Наука: все науки 4-го уровня
Ограничение: можно строить только в системах, заселенных клингонами.

Hall of Warriors
Дает: +100% ground combat, +1 morale
Цена: 5000
Энергия: 100
Наука: все науки 5-го уровня
Ограничение: можно строить только в родной системе.

Isolinear Scanner
Дает: +4 к диапазону сканера
Цена: 8000
Энергия: 150
Наука: computer8

Bunker Network
Дает: +50% ground defense
Цена: 300
Энергия: 10
Наука: construction3

FERENGI ALLIANCE

Class 1 — 9 Research Lab
Дает Research: 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50
Цена: 65, 195, 415, 780, 1370, 2205, 3390, 4920, 6935

Class 1 — 9 Machining Guild
Дает Industry: 8, 13, 18, 26, 36, 49, 64, 82, 102
Цена: 65, 195, 415, 780, 1370, 2205, 3390, 4920, 6935

Class 1 — 9 Crowe's Market
Дает Food: 27, 32, 37, 42, 47, 52, 57, 62, 67
Цена: 35, 105, 235, 470, 830, 1370, 2110, 3115, 4385

Class 1 — 9 Power Exchange
Дает Energy: 22, 27, 32, 37, 42, 47, 52, 57, 62
Цена: 35, 105, 235, 470, 830, 1370, 2110, 3115, 4385

Class 1 — 9 Data Brokerage
Дает Intel: 9, 19, 29, 39, 49, 59, 69, 79, 89
Цена: 35, 105, 235, 470, 830, 1370, 2110, 3115, 4385

Theoretical Simulators
Дает: +100 Research
Цена: 500
Энергия: 20
Наука: computer5

Festival of Fun
Дает: +8 morale

Franchise Office
Дает: +5 trade routes, +1 morale
Цена: 5000
Энергия: 100
Наука: все науки 2-го уровня

Trade Center
Дает: +50% credits
Цена: 500
Энергия: 20

Holo Cinema
Дает: +1 morale
Цена: 2000
Энергия: 50
Наука: computer4

Fantasy Land
Дает: +1 morale по всей империи
Цена: 2500
Энергия: 200
Наука: все науки 5-го уровня
Ограничение: можно строить только в родной системе.

Private Farms
Дает: +20 food, +1 morale
Цена: 1500
Энергия: 80
Наука: все науки 3-го уровня
Ограничение: можно строить лишь в системах, заселенных ференги.

Advanced Replicators
Дает: +40 food
Цена: 400
Энергия: 10
Наука: energy4

Tower of Commerce
Дает: +50% дохода на торговых маршрутах, +1 morale
Цена: 2500
Энергия: 50
Наука: все науки 3-го уровня

Commerce Authority
Дает: +25% к economic intel, +1 morale
Цена: 4000
Энергия: 200
Наука: все науки 4-го уровня.

Игорь Савенков

Забавная экологическая стратегия, доступная детям младшего школьного возраста

STAR WARS EPISODE I: THE GUNGAN FRONTIER

Разработчик:	Lucas Learning
Издатель:	Activision
Выход:	май 1999 г.
Жанр:	экологическая стратегия
Требования:	P–166, 32 Мб

Графика:	☆☆☆★★★★★★★
Звук:	☆☆★★★★★★★★
Играбельность:	☆☆★★★★★★★★

7.8



Дело дядюшки Лукаса живет и процветает! Вселенная «Звездных войн» еще в 1991 году начала завоевание мира компьютерных игр. С тех пор вышло около двух десятков игр самых разных жанров (преимущественно action-adventure) и для различных платформ под эгидой Star Wars. Но этого, видимо, мало. Иначе чем объяснить тот факт, что под крылом гиганта Lucasfilm создана кампания Lucas Learning, цель которой – «приобщить в игровой форме народные массы к вселенной Star Wars»? (Это почти дословная цитата из официального заявления.)

И вот вам первый продукт этой компании – весьма нестандартная игра-обучение под названием The Gungan Frontier. Трудно как-то однозначно определить ее жанр: скажем, что это стратегия/симулятор, обучающая азам экологии и вводящая в мир Star Wars. Суть дела состоит в следующем. Планета Ганган (Gungan) страдает от перенаселенности. Поэтому Верховный Совет Гангана поручает вам основать колонию на пустынном спутнике Набу (Naboo). С этой целью вы должны превратить свой корабль в подобие Ноева ковчега, набрав на борт различных животных и растений (по своему усмотрению) и высадив все это хозяйство на Набу. При этом высадить не как придется, а с умом (в определенной последовательности, в разных местах и разных количествах), чтобы создать в безжизненном мире стабильную экосистему. Но это еще не все. Ведь конечная цель – основание колонии для ганганов, а потому вам потребуется «отстреливать» животных и собирать растения для процветания этой колонии. Делая это, вы, разумеется, нарушаете экологический баланс. Так что и здесь надо действовать с умом.

Впрочем, вам не придется заниматься никакими точными математическими расчетами. Все делается «на глазок», исходя из элементарного здравого смысла. Надо только постоянно «держать руку на пульсе планеты», своевременно обнаруживая нарушение баланса и находя средства для его устранения. В этом помогают исчерпывающие графики и «компьютерный советник» – дроид D2-R2. Вам предоставляется широкое поле для экспериментирования, благо что всего в игре присутствует более 80 различных видов животных и растений (а на борт корабля вы можете взять одновременно не более 23 видов), причем есть возможность создания собственных тварей и включения их в игру. Все простенько и ненавязчиво, так что игра доступна даже для детей младшего школьного возраста (с 9 лет, как рекомендует Lucas Learning).

ЭКОСИСТЕМА

Вся игровая система держится на элементарной цепочке «хищник-жертва»: есть растения, которые «мирно» себе произрастают, есть травоядные животные, которые поедают эти растения, есть хищники, которые охотятся на травоядных, затем на хищников могут найтись свои хищники и т. д. Все растения и животные размножаются с определенной скоростью, и когда эта скорость примерно сравнивается со скоростью их уничтожения, то в системе возникает равновесие (численность каждого вида почти не меняется с течением времени). Такая экосистема называется стабильной. Простейший пример – система, состоящая только из растений: вы высаживаете на планете только растения, и затем они начинают размножаться, пока не захватят всю планету, после чего их численность не будет меняться.

Все растения и животные имеют свою среду обитания: это может быть deep swamp (глубокое болото), shallow swamp (мелкое болото), mud (грязь), sand (песок) или rock (камни). Некоторые виды живут только в одной среде, другие – в нескольких. Растения и животные различаются также по размерам, плодовитости (сколько потомства приносит за раз), частоте приношения потомства и времени жизни, а животные виды ещё и по скорости передвижения. Есть летающие виды – они обитают везде, но питаться могут, как правило, только на определенных территориях (хотя бывают и исключения).

Но, пожалуй, самая главная «характеристика» видов – это то, насколько они полезны для ганганов. Каждый вид обеспечивает некоторым количеством пропитания (food) и строительного материала (shelter). Растения, как правило, мало полезны и дают весьма скудное количество food и shelter или не дают их вовсе. Вот почему невозможно создать солидную колонию, основыва-

ясь только на растительном царстве. И напротив: чем выше животное отстоит от растений на шкале «хищник-жертва», тем оно более полезно. Так что «многоступенчатые» экосистемы сулят большие перспективы для развития колонии, но такие системы и труднее поддерживать на стабильном уровне.

ОСНОВНОЙ ЭКРАН

Рекомендуется начать игру с тренировочной миссии (Training Mission), где вас научат обращаться с интерфейсом. Далее переходите к отдельным миссиям (Missions), где вы постепенно обучитесь всем элементам хозяйственной деятельности. Затем к вашим услугам игра на случайно сгенерированной карте, причем на двух уровнях сложности: Beginner и Advanced. На уровне Beginner за вас загрузят корабль (не надо ломать голову, какие виды взять, чтобы можно было создать стабильную экосистему) и автоматически определят наиболее благоприятное место высадки.



Начав игру на уровне Beginner, вы сразу же окажетесь на основном экране. В окошке (4) показывается выбранный вид растения или животного (число над ним – количество особей данного вида у вас на корабле). Чтобы выгрузить одну тварь с корабля, просто наведите курсор мыши на поверхность планеты и нажмите на **левую** кнопку мыши. Только учтите, что каждый вид имеет свои зоны обитания, так что не удастся выгрузить, к примеру, на песок того, кто привык жить в болоте. Если действие невыполнимо, то в нижней части курсора появится перечеркнутый красный кружок. Но вы все равно можете щелкнуть кнопкой мыши – в этом случае всплывает подсказка с информацией о том, где обитает данный вид. Чтобы сменить высаживаемый вид, просто щелкните **левой** кнопкой мыши по окошку (4) – тогда появится панель со списком всех видов на вашем корабле. Этот список приводится в левой части панели. (В правой части панели имеются фильтры, с помощью которых все твари можно отфильтровать по размерам и среде обитания.) Чтобы выбрать другую тварь, щелкните по ее названию в списке. При этом полезно следить за цветом надписей в списке: красным цветом отмечаются твари, являющиеся хищниками (predator) по отношению к выбранной, а ярко-зеленым – ее жертвы (prey). Можно и попутешествовать по всему дереву «хищник-жертва», для этого щелкните по закладке FOOD WEB. Там же имеется информационная кнопочка (с буквой «i»), нажав на которую, вы получите информацию о среде обитания данного вида и его полезности для колонии ганганов. Если вы умело манипулируете высадкой и подобрали удачное сочетание животных/растений, то постепенно будет увеличиваться показатель **Bio-Score**, приводимый в правом верхнем углу экрана (это попросту суммарное число особей на планете). Как только этот показатель достигнет отметки 1 000, можно уже приступать к «сбору урожая». Для этого щелкните по кнопке (9) (она называется **harvest**). Появится панель, на которой можно указать, сколько особей и каких видов пустить «под нож», то есть передать их для нужд развивающейся колонии. Опции такие: «None» – вообще не брать, «Some» – несколько, «A lot» – много, «As needed» – по мере надобности (колонии), «Maintain» – поддерживая численность популяции на постоянном уровне. Рекомендуется выбирать «Some» или «Maintain» как наиболее щадящие баланс экосистемы. Только с «Maintain» есть одна тонкость: если популяция уже заняла все 100 % своего ареала и дальше уже не может размножаться чисто физически, то при опции «Maintain» вообще не будут браться особи данного вида (эффект такой же, как и от «None»), поскольку численность их популяции должна поддерживаться постоянной, а в данном случае это максимально возможная. Поэтому рекомендуется активизировать «Maintain» тогда, когда численность популяции достигла примерно 50 % от максимальной. Опцией «A lot» лучше вообще никогда не пользоваться либо пользоваться в случае резкого увеличения численности какого-то вида.



Рост численности колонии ганганов можно проследить по показателю **Gungans** в правом верхнем углу экрана. Более подробную информацию о колонии можно получить, если щелкнуть по кнопке (8) (**Gungan City**). Тогда на основном экране вместо поверхности планеты появится подводный город – колония ганганов. Город строится автоматически, по мере поступления ресурсов. Вам остается только наблюдать за его развитием. Из этого наблюдения можно делать для себя кое-какие выводы. Можно наводить курсор мыши на отдельные сооружения, и тогда в правом верхнем углу экрана будет отражаться информация об их состоянии. Чем разнообразнее поступающие ресурсы (shelter от разных видов), тем разнообразнее будут цвета различных сооружений. Можно получить и совет «от босса», для этого щелкните по кнопке (11) (**Boss Nass**) – он скажет вам о первоочередных нуждах колонии.

За развитием экосистемы планеты удобно следить с помощью графиков, которые вызываются нажатием на кнопку (6) (**Graphs**). Можно и обратиться за советом к дроиду D2-R2 (10) – он укажет вам на «дыры» в экосистеме.

Основное ваше «орудие» – это **Toolselector** (5). Нажав на эту кнопку,

вы можете выбрать один из четырех «инструментов»: Capture, Stun, Bio-Scan, Release. О «Release» мы уже говорили – этот инструмент задается «по умолчанию» с начала игры, с его помощью можно высаживать выбранный вид на поверхность планеты. «Capture» осуществляет прямо противоположное действие: с помощью него можно забирать животных на борт корабля. С помощью комбинации Capture/Release можно «вручную» перемещать животных и растений по поверхности планеты, добиваясь желательного распределения. Кстати, обе эти операции удобно делать во время паузы (нажмите **P** на клавиатуре). Следующий инструмент – «Stun» – практически бесполезен и может применяться разве что для забавы: с его помощью можно «оглушить» животное, так что на некоторое время оно прекратит всякое движение. «Bio-Scan» – это сканер, с помощью которого можно получить подробную информацию как о выбранном животном/растении, так и обо всей его популяции. Можно и преобразовывать поверхность планеты по своему усмотрению. Этой цели служит кнопка (7).

С помощью (2) можно менять масштаб изображения планеты.

(1) – энциклопедия Kresh, не только дающая информацию обо всех видах, но и обучающая азам экологии.

(3) – камера слежения, автоматически отслеживающая выбранную особь.



CREATE–A–CRITTER

Вы можете создавать собственных тварей и вводить их в игру на равных правах с уже имеющимися. Для этого после загрузки игры надо нажать на «Create-a-Critter». Тогда появится панель, на которой вы можете менять следующие параметры:

KINGDOM – какому царству принадлежит тварь: животному (animal) или растительному (plant);

SIZE – размер твари;

HABITAT – в какой среде обитает;

Color – цветовой окрас твари;

Offspring – сколько детенышей приносит за один раз (number of offsprings): от few (мало) до many (много); как часто приносит потомство (reproduces): от rarely (редко) до often (часто);



Lifespan – продолжительность жизни: от short time (короткая жизнь) до long time (долгая жизнь);

Food – чем питается: растениями (plants) или животными (animals);

Speed – скорость передвижения: от slow (медленно) до fast (быстро);

Sound – издаваемый звук;

Herding – стремится (yes) или нет (no) к стадной жизни.

Кроме того, разработчики обещают выставлять на своем сайте www.gunganfrontier.com новых животных, откуда их можно свободно скачивать и вводить в игру. В настоящий момент (по данным на 25 мая) имеется первый Expansion Pack из трех животных (объем скачиваемого файла – 2 Мб). В отличие от создаваемых вами тварей, это «законные» животные из мира Star Wars, и их данные автоматически занесутся в энциклопедию Kresh после инсталляции Expansion Pack.

ПРОХОЖДЕНИЕ МИССИЙ

1. GARDEN MOON

Высадить к 200-му ходу хотя бы по одному растению каждого вида. Совсем простенькое задание. Маленькая загвоздка в том, что каждый вид может произрастать лишь на определенной местности (камни, песок, грязь, мелкое болото, глубокое болото). Доступ ко всему списку растений вызывается с помощью клавиши **I**. Выберите растение, щелкнув по нему **левой** кнопкой мыши, а затем поводите им по экрану поверхности планеты в поисках подходящего места. Даже если растение нельзя куда-то посадить (на что будет указывать перечеркнутый красный кружок), все равно полезно щелкнуть **левой** кнопкой мыши – появится указание, где обитает данное растение.

2. HAPPY HERBIVORES

К 200-му ходу достичь численности популяции ikapi в 25 особей. Ситуация очень простая: у вас на борту 15 особей ikapi и 4 вида растений, которые пригодны им в пищу. Вам надо только равномерно рассадить все растения и так же равномерно рассредоточить возле них ikapi.

3. NEW GUNGAN HOME

Довести численность колонии ганганов до 10 000. На планете уже есть стабильная экосистема. Вам надо только «стричь урожай», не нарушая баланса. Делается это очень просто. Щелкните по кнопке **Harvest** и установите уровень «Some» или «Maintain» для всех видов. После этого только следите за состоянием экосистемы. Если вдруг где-то возникнет «провал», сбросьте с корабля несколько особей недостающего вида.

4. SAVE THE POMS

Довести численность популяции poms до 200. Pom – это растение, которое беспощадно уничтожается двумя видами животных – daggert и hohokum. К счастью, и на них есть управа – хищник bogwing.

Поэтому выпустите всех хищников возле мест произрастания pom'ов и наблюдайте за истреблением травоядных.

После этого poms разрастутся буйной порослью. Для справки: такой вид воздействия на экосистему называется «top-down management».

5. ENDANGERED KAADU

Увеличить популяцию kaadu до 60 особей. Травоядные kaadu находятся на грани вымирания из-за нехватки пищи и засилья хищников. Первым делом вызовите паузу (**P**). На вашем корабле находятся 6 видов растений, пригодных в пищу kaadu.

Равномерно рассадите растения по всей поверхности планеты. На взрослых kaadu охотятся два вида хищников – saw-toothen и urusai, влиять на которых вы не можете (как в прошлой миссии). Но зато вы можете пока что отсадить adult kaadu куда-нибудь подальше от хищников (используйте комбинацию инструментов Capture/Release). Kaadu размножаются яйцами, и на борту вашего корабля имеется 10 яиц.

Равномерно раскидайте их по всей поверхности планеты, желательно подальше от птиц peko-peko, которые любят полакомиться этими яйцами. Снимите игру с паузы и наблюдайте за ростом популяции kaadu.

Как только заметите всплеск численности kaadu, снова нажмите на паузу. Этот всплеск означает, что из яиц вылупилось новое поколение kaadu. Рассредоточьте новорожденных по всей поверхности планеты, дабы они не стали легкой добычей для хищников. Снимите игру с паузы и ждите следующего всплеска. Повторяйте эту операцию до победного конца.

6. FOOD FIGHT

Сберегите к 500-му ходу хотя бы одну особь falumpatest. Falumpaset – это крупное травоядное. К счастью, на него никто не охотится, зато хватает конкурентов, питающихся теми же растениями. Эта миссия даже полегче предыдущей. И способ действия вам известен: ставим игру на паузу и высаживаем все растения. Кроме того, выпускаем всех хищников chuba и sketto, которые охотятся на травоядных конкурентов.

Далее только наблюдаем. В этой миссии довольно легко не только сохранить популяцию falumpaset, но даже удвоить ее численность.

7. HYDEMOCK CAMPAIGN

Довести численность популяции hydemock до 200. Колония ганганов должна насчитывать при этом не менее 1 500 жителей. Нажмите на **P**. Высадите все оставшиеся hydemock. Расселите также всех прочих тварей (кроме птицы geejaw, пожирающей hydemock) и высадите все растения, за исключением saago, treeman's herb xosha и grass (они тоже растут на песке и потому конкурируют с hydemock по части территории). Поставьте уровень «сбора урожая» на «Some» для всех видов. Снимите игру с паузы и просто наблюдайте и ждите.

8. PEKO-PEKO PERIL

К 500-му ходу довести численность популяции peko-peko до 40 птиц. Очень простая миссия. Небольшая загвоздка состоит лишь в том, что peko-peko находится на вершине дерева «хищник-жертва». Следовательно, надо выстроить всю «пищевую цепочку», начиная с растений, чтобы обеспечить peko-peko пропитанием. Для справки: peko-peko питается яйцами kaadu и охотится на chuba, pikolis, shaupart и yobstring.

9. VEERMOK CHOW

Довести популяцию veermock до 50 особей. Эта миссия очень похожа не предыдущую; даже полегче, так как «дерево питания» попроще.

10. BLOW IN THE WIND

К 100-му ходу довести численность популяции clodhoppers до 300 особей. Вся проблема – в питании. В вашем распоряжении имеется очень мало растений bubble spore, которыми питаются clodhoppers. Зато имеется множество семян этих растений, которые еще надо развеять над поверхностью планеты. Надо подгадать так, чтобы ветер отнес споры в прибрежные грязевые зоны – это единственное место, где «пересекаются» clodhoppers и bubble spores (clodhoppers обитают в rock, sand и mud, а bubble spores произрастают только в mud, shallow swamp и deep swamp). Впрочем, если какие-то семена попадут в болото, не беда: ведь никто не мешает вам пересадить растения в грязь. Главное – успевать делать это вовремя, дабы понапрасну не гибли clodhoppers. Если «зашиваетесь», ставьте игру на паузу и спокойненько выправляйте ситуацию.

11. CLODHOPPER ALERT

Довести популяцию растений t'ill до 80 штук. Проблема в том, что это растение поедается в огромных количествах не в меру разросшейся популяцией травоядных clodhoppers. Решение простое – напустите на них хищников pikobis.

12. GREEDY CITY

К 1000-му ходу довести численность колонии ганганов до 60 000 жителей. Ни в один момент времени численность колонии не должна опуститься ниже 5 000. В этой миссии придется немного попотеть, так как потребуется прорва ресурсов для обеспечения такой большой колонии. (С самого начала игры на планете уже имеется довольно приличная и стабильная экосистема, но ее ресурсов все равно не хватит.) Поэтому сразу же жмите на **P** и равномерно распределяйте все, что у вас есть. Далее в разделе **Harvest** укажите «Some» для всех видов. Затем осторожно отпускайте





паузу (вначале идите на Slow) и следите за показаниями графиков. Ваша задача – создать стабильную экосистему, после чего сможете расслабиться и только дожидаться нужной отметки в 60 000 жителей. Но можно и форсировать события – когда численность колонии подойдет к 50 000, можно хищническим образом «подстричь» все виды, переведя «сбор урожая» в режим «A lot». Конечно, экосистему вы подорвете, но с задачей справитесь (особенно полезно, если будет поджимать время).

13. THE DOMINO EFFECT

К 500-му ходу должны сохраниться saago grass, ikapi и veermok (хотя бы по одной особи). Расклад такой: saago grass – это растение, которое едят травоядные ikapi. Ikapi, в свою очередь, уничтожаются хищником veermok. В эту «пищевую цепочку» вмешиваются еще 2 травоядных – hrumph и geejaw, которые питаются той же травкой и уничтожаются тем же хищником. Здесь от вас потребуется почти ювелирная работа, так как буквально каждая особь будет на счету. Но первым делом поставьте **Harvest** на «None». Затем добавьте штук 5 veermok в качестве «охранников» к растениям. Снимите игру с паузы и отслеживайте количество saago grass, ikapi и veermok – полезно время от времени перебрасывать их на новое место, расширяя тем самым ареал их обитания. При умелом манипулировании можно даже создать стабильную экосистему.

Игорь Савенков

Если в вашей семье есть дети дошкольного возраста, то очень рекомендуем.

НЕЗНАЙКИНА ГРАМОТА

Разработчик:	«Бука»
Издатель:	«Бука»
Выход:	октябрь 1998 г.
Жанр:	детские головоломки
Требования:	P-100, 16 Мб

Графика:	☆☆★★★★★★★★
Звук:	★★★★★★★★★★
Играбельность:	☆☆☆★★★★★★★

8.9

Так как сборник развивающих и обучающих игр под названием «Незнайкина грамота» предназначен непосредственного для детей, то, видимо, и следует начать описание этого продукта с их восприятия и мнения по этому поводу. Например, вступление мои дети пересказали так: «Незнайке захотелось отправиться на Луну. И он пошел к Знайке. Но тот сказал, что на Луну могут полететь только умные коротышки, и показал Незнайке, сколько много книг он прочитал. Незнайка сразу понял, что столько ему не осилить, и решил для начала освоить умную-преумную книжку, но только небольшую, хотя бы вон ту грамоту, что он увидел на Знайкиных книжных полках. И Знайка согласился. Так Незнайка стал учиться. И поэтому эта игра называется «Незнайкина грамота».

Коротко и ясно. Вообще, честно говоря, нам стоит многому поучиться у наших детей (по крайней мере, у маленьких), и в первую очередь – открытости, искренности и непосредственному, непредвзятому восприятию окружающего мира. Как вы уже догадались, «Незнайкина грамотв» понравилась младшему поколению. Понравилась своей простотой (пусть графика и не такая «пестрая», но для обучения это даже плюс – ребенок полностью нацелен на главное, не отвлекается на фон), ненавязчивостью (возможно, и приятное музыкальное сопровождение здесь сыграло свою роль), доступностью (управление игрой очень простое) и еще тем, что ряд игр из сборника ориентирован на контакт с родителями, дефицит в общении с которыми из-за наших все нарастающих проблем по жизни вне дома все больше и больше испытывают дети. В общем, не просто так этот сборник стал первым обладателем сертификата Экспертного совета при центре «Игрушка» Министерства образования РФ, а также победителем выставки «Мультимедиа Экспо `98» в конкурсе образовательных детских мультимедийных продуктов. Следует также отметить, что «Незнайкина грамота», если ваш малыш неуверенно себя чувствует за компьютером, поможет ребенку получить первичные навыки в работе с ним (в первую очередь это касается управления «мышью») и сделает общение с «электронным другом» вполне приятным.



Старшим наставникам после покупки сборника (но перед инсталляцией) настоятельно советую прочитать специальное «Пособие для родителей, или как подружить ребенка с компьютером». В нем очень подробно и доходчиво написано о процессе знакомства малыша с компьютером, даны оригинальные психолого-педагогические советы по различным ситуациям, в том числе «конфликтным», которые могут возникнуть, изложены соответствующие санитарно-гигиенические нормы и правила и, наконец, предоставлено подробное описание всех игр с конкретными рекомендациями по внесению разнообразия в обучение посредством контакта «дети-компьютер-родители».



Сборник условно поделен на 4 серии программ (игр всего 10, некоторые из них составлены по мотивам русских народных сказок). Каждая серия отвечает за развитие определенных умственных способностей ребенка. В свою очередь, отдельная игра включает в себя 3 варианта (или 3 уровня сложности). В случае успешного выполнения задания на 3-м уровне сложности (т. е. в 3-м варианте) появляются секретные слова (имена героев известной трилогии Носова про Незнайку). Их следует записать в Карточку кандидата в полет на Луну и направить заполненный бланк вместе с регистрационной карточкой по соответствующему адресу для участия в конкурсе, который организовали «Лего» и «Бука» (конкурс проводится 15-го числа ежемесячно вплоть до 25 декабря 1999 года). Ука-





зывать пароли в настоящем описании нет смысла, так как задания настолько просты, что в случае необходимости взрослый (если уж ребенок вдруг сам не справится) минут за 30 без проблем получит нужные секретные слова. Ниже приводится перечень и краткое содержание 10 игр, включенных в сборник.

I. ЖИВАЯ МАТЕМАТИКА

Эта серия предназначена для развития элементарных математических представлений ребенка. Здесь он обучается счету, закрепляет знания о величине предметов, их форме, знакомится с геометрическими фигурами.

1. СЧЕТ

«Дорисовывая» посредством управления компьютером контур того или иного животного, малыш находит и запоминают нужные цифры. В зависимости от уровня сложности они могут чередоваться в прямом или обратном порядке. Когда контур нарисован, появляется само животное, которое улыбается, что, конечно же, вызывает положительные эмоции у ребенка.

2. КАЧЕЛИ

Задание на сложение и вычитание с использованием весов и соответствующих размеров различных животных. Пытаясь уравновесить чашечки весов, ребенок закрепляет свои знания о цифрах и их значениях, исходя из размеров и условного веса зверюшек.

II. ОРИЕНТАЦИЯ В ПРОСТРАНСТВЕ

А эта серия способствует развитию навыков у детей к более успешному освоению геометрии, черчения и других аналогичных предметов в будущем.

3. КОЛОБОК

Развивает глазо-двигательную координацию, мелкую мускулатуру руки, целенаправленность действий, навыки работы с «мышью». Здесь надо провести Колобка по дорожке мимо хитрой и коварной лисы. На 1-м уровне сложности дорожка будет пустой (меняется только ее конфигурация), на 2-м – появится лиса, вынашивающая нехорошее намерение съесть нашего героя, на 3-м та самая лисица уже будет в движении (для появления пароля на 3-м уровне необходимо пройти все этапы без единой ошибки).

4. КЛАД

В данной игре происходит знакомство ребенка с четырьмя сторонами света – север, юг, запад, восток – и, что самое главное, развивается память и умение концентрировать свое внимание. Суть задания проста – найти при помощи мальчика и его лопаты клад. Сначала надо внимательно следить (стараясь запомнить) за количеством и направлением стрелок в правом нижнем углу зкрана (конечно, если возникнут трудности, можно прибегнуть к помощи листка бумаги и ручки, но тогда весь смысл обучения и развития теряется). Потом ребенок, управляя мальчиком-кладоискателем, воспроизводит по памяти соответствующее количество шагов и направления движения. Пожалуй, это самая сложная игра и, может быть, поэтому она больше всего понравилась моим детям.

III. КОМБИНАТОРИКА

Предназначена для развития логического и творческого мышления ребенка.

5. МОРОЗКО

«Протирая» варежкой замерзшее окно, ребенок видит контуры животного, а потом пытается найти его среди предложенных картинок. В случае успешного определения зверюшка превращается в елочное украшение и занимает соответствующее место на елке. Вариант считается законченным, когда вся елка наряжена.

6. ОХОТА

Развивает логическое мышление, внимание, умение предвидеть и рассчитать ситуацию. Суть данной игры такова: на лесную зимнюю поляну выбегает зайчик и начинает совершать прыжки. Необходимо поймать его в объектив фотоаппарата и вовремя успеть сделать снимок (**левая** кнопка «мыши»). После десяти успешных кадров (как всегда на 3-м уровне сложности) появится пароль.

7. МАЗАЙ

Игра создана по мотивам произведения Н. А. Некрасова «Дедушка Мазай и зайцы». Цель – управляя лодкой при помощи «мыши» и кнопок в левом верхнем углу (либо клавиш **V**, **B**, **N**, **M** на клавиатуре), ребенок спасает зайчиков, попавших в беду во время половодья. В зависимости от уровня сложности работает лимит ходов и времени, по истечении установленного срока может меняться значение управляющих клавиш. Если указанные выше клавиши не будут работать, то переключите расклад клавиатуры, например, комбинацией левых **Shift** + **Alt** или той, что задана в вашем Windows.

IV. МИР ПРИРОДЫ

Как указано в «Пособии для родителей», основное содержание занятий этой серии направлено на уточнение, расширение и систематизацию представлений детей о взаимосвязи мира растений и животных с внешней средой.

8. КАРНАВАЛ

Здесь секретное слово не появляется. Задание крайне простое: одеть персонажи – девочку, мальчика или обоих сразу – в соответствии с предложенным сезоном.

9. КЛИМАТ

Совершая кругосветное путешествие по предложенной карте нашей планеты, ребенок запоминает следующее: в 1-м варианте – какие погодные условия характерны для того или иного климатического пояса, во 2-м – какие животные обитают в определенных точках земного шара и в 3-м – где и какие люди проживают.

10. КАРТА

В последней игре ребенок, «передвигаясь» по указанному маршруту на карте местности, знакомится с общей схемой путешествия, элементарными картографическими знаками, обучается процессу абстрактного мышления, пытаясь соотнести реальное изображение с символом и знаком. В заключение цитирую слова своих детей после общения с «Незнайкиной грамотой»: «Нам понравилась эта игра, и мы советуем маленьким детям играть в нее».

Serge

«Сборник игр «Незнайкина грамота» соответствует требованиям и рекомендуется как компьютерное пособие для разностороннего развития мышления и обучения детей 4–7 лет в условиях семьи, а также в системе общественного дошкольного и начального школьного образования»
(Из заключения по психолого-педагогической экспертизе Министерства общего и профессионального образования РФ)

CLOSE COMBAT 3

Сохраните игру и сделайте backup оригинальной сохранялки. При помощи hex-редактора найдите имя игрока в файле-сохранении. Теперь перейдите на линию выше над именем игрока. Отправляйтесь на пятый row, который, к примеру, содержит «6600». Измените значение, например, на «AA09». Сохраните файл-сохранение и загрузите «Close Combat 3». Теперь у вас новое количество Requisitions Points Remaining, в нашем примере – 24056 вместо 102.

CYBERMERCS

Если вы нажмете **Alt** + **F12**, то вы увидите строку для ввода «key». Напечатайте «wlrnwhdakf» или «doomsday», появится надпись «Cheatcode Enable». Нажмите **Alt** + **F12**, а потом нажмите **Enter**, чтобы напечатать один из следующих кодов. Каждый раз перед тем, как печатать, необходимо нажать **Alt** + **F12**.

onekill on/off – свалить врагов с одного выстрела;

timer on/off – включить/выключить таймер в миссиях, которые необходимо проходить на время;

invulnerable on/off – режим Бога (включить/отключить).

В приведенных ниже кодах указанные слова следует напечатать, а вместо «столько-то» вы вводите, сколько денег, интеллекта и пр. хотите получить. Можно изменить количество от 1 до 999. Например, money 455.

money «столько-то денег» – деньги;

int «столько-то» – уровень интеллекта героя;

dex «столько-то» – скорость передвижения;

hit «столько-то» – физическая сила;

str «столько-то» – мускульная сила.

JEFF GORDON XS RACING

Для активизирования чит-кодов напечатайте в главном меню «icancheat». Напечатайте один из следующих кодов на «indicated screen», нажмите **Enter**. Если ваши действия были корректными, то вы услышите голос.

Коды, вводимые в главном меню:

clipped – режим clipping;

reckless – режим reckless.

Коды, вводимые на экране «Track Selection»:

lapset – установить количество кругов;

freeride – открыть трек «Pepsi Planet»;

freedrive – все треки.

Коды, вводимые на экране «Car Selection»:

takemeon – доступным для выбора становится Champion Motors Sponsor;

widebodyopen – Speed Demon Paint Job;

wildoneopen – доступной для выбора становится автомобиль Wraith;

redfury – автомобиль X-Wave;

wildone – автомобиль самого Jeff'а Gordon'а (избирается при изменении спонсора).

DRAKAN

Нажмите кнопку «talk» (по умолчанию это клавиша «\»), после напечатайте код и нажмите «**Enter**». Данные коды работают в демоверсии игры.

sanctuary – режим Бога;

smeghead – полное здоровье;

debug on/off – режим наладки включен/отключен.

MIDTOWN MADNESS

Откройте файл ui.ar в директории «Midtown Madness». В самом конце файла расположена информация о самых разных вещах, например, положение в списке победителей, обеспечивающее открытие новых гонок, а также количество этих соревнований. Кроме этого, вы можете выбрать, сколько гонок необходимо выиграть для того, чтобы открыть бонусные автомобили. Ниже указаны адреса, по которым хранится данная информация. Адреса могут быть различными в разных редакторах, но не намного.

012f7b36 – место в гонке, обеспечивающее доступ к новым гонкам;

012f7b4a – количество этих гонок;

012f7b5e – VW New Beetle,

012f7c30 – City Bus;

012f7d02 – Cadillac Eldorado;

012f7dde – Ford Mustang Cruiser;

012f7eb0 – Ford F-350;

012f782 – Ford Mustang Fastback;

012f805e – Ford Mustang GT;

012f813a – Panoz GTR-1;

012f822a – Panoz Roadster;

012f82fc – Freightliner Century.

В поиске адресов ориентируйтесь на ANSI-столбец. Предположим, вы захотите сделать доступными все автомобили. Установите «Unlock Flags» на «Unlock Flags=0» или 00. В Panoz GTR-1 установите unlock score на 0000, и т. д.

NEED FOR SPEED: HIGH STAKES

Используя любой hex-редактор, внесите правку в файл «players.cdb». Как правило. он расположен по адресу: C:\Program Files\Electronic Arts\Need For Speed High Stakes\SaveData\DB. По адресу 3E введите FF, по адресу 3F поставьте 55.

Вы получите свыше 3 500 000 000 долларов.

SHATTERED LIGHT

В директории «Characters» находится файл *.dat (где «*» – имя пользователя). В нем хранится вся информация о вашем персонаже, которую при желании можно изменить. Ниже даются адреса (в шестнадцатеричном счислении) и показатели, которые по этим адресам прописаны.

1D – Body Points

21 – Mana

25 – Strength

29 – Concentration

2D – Dexterity

31 – Acc

35 – Defense

39 – Willpower

3D – Number of Spells

Вы можете также изменить показатель скиллов. В игре распределите по одному пойнту на каждый скилл, после отредактируйте файл. Адреса скиллов начинаются с A2, потом AA, B2 и т. д., в восьми байтах записи.

STAR TREK STARSHIP CREATOR

Этот код позволит вам получить нелимитированные кредиты. Закончив строительство первого корабля, перейдите на экран «Fleet», выберите корабль, который вы только что построили, найдите «Export» в командном баре справа. Ваш корабль сохранен. Когда вы сохранили свой корабль, убедитесь, что все еще находитесь на экране «Fleet». Убедитесь также, что корабль, который вы только что сохранили, все еще выделен, и нажмите на опцию «Remove Ship» из правого командного бара. Компьютер потребует подтверждения на декомиссию вашего корабля. Подтвердите. Это уберет корабль и вернет кредиты, затраченные на строительство. После возвращения кредитов отправляйтесь в правый командный бар на экране «Fleet» и выберите «Import Ship». Найдите папку, в которой вы сохранили предыдущий корабль. Обычно она называется «Export» и расположена в той директории, где вы инсталлировали игру. Отыщите файл сохраненного корабля (он будет выглядеть примерно так, NCC12345), кликните на него, чтобы он открылся. Это вернет его в общий список ваших кораблей. Выберите корабль сновв (на экране «Fleet»), выберите «Remove ship» и подтвердите decomission. Вы снова получите ту сумму, которую затратили на постройку первого корабля. Повторите эту операцию несколько раз. Для того, чтобы играть, не считая денег, достаточно получить 1 000 000 – 2 000 000 кредитов.

STAR WARS: THE PHANTOM MENACE

Во время игры нажмите Backspace, затем введите коды:

oldcode – показывает «debug 1». Если вы наберете этот код вторично, вам покажут «debug 2».

happy – третье оружие становится более мощным, сообщение: «Open your heart» («Открой свое сердце»). Повторное использование кода возвращает третье оружие в исходное состояние. Сообщение: «Excellent meditating!» («Прекрасная медитация!»).

from above – перемещает камеру в положение над игроком. Появится сообщение: «Get up on it» (Встань над этим»). Если вы используете код второй раз, камера окажется прямо позади игрока, появится надпись: «Get down ag'in» («Спустись снова»).

naughty naughty – перемещает камеру за спиной игрока, появится сообщение «Behold my neck-spike» («За моей спиной»). Если вы используете код во второй раз, камера вернется в нормальное положение и появится надпись «Blort!».

perf – wireframes on/off.

60fps – появляется надпись «60», при повторном использовании кода – «30».

but i feel so good – push force power изменит цвет на красный, появится надпись «You're the guy with the Force» («Вы человек, обладающий Силой»). При повторном использовании кода «Push force» вновь примет пурпурный цвет, появится надпись «Play nice» («Хорошая игра»).

perfection – окрашенная в пурпурный цвет push force power теперь убивает, надпись «Deadly force authorized» («Смертельная сила активизирована»). При использовании кода повторно окрашенная в пурпурный цвет push force power вернется в нормальное состояние, появится надпись «Nobody's perfect» («Никто не совершенен»).

slowmo – режим замедленной игры, появится надпись «Super slowmo mode». При повторном использовании кода скорость возвращается в нормальное состояние, появляется надпись «Normal mode».

beyond cinema – режим «letter-box movie». При вторичном использовании кода вновь возвращается нормальный режим. Надпись «Back to 'ol pan-n-scan».

turntables – чит-коды работают плохо, время от времени появляются надписи «The tables have turned», «No More Cheating for You» («Больше не сможешь жульничать»). При повторном использовании кодов появится следующая надпись «It was just a dream... OR WAS IT?!» («Это был всего лишь сон... ИЛИ НЕТ?!»). Для того, чтобы теперь вернуться в режим кодов, лучше выйти из игры и перезагрузиться.

i like to cheat – дает все оружие и добавляет 500 выстрелов к оружию 2, 500 выстрелов к оружию 3, 5 выстрелов к оружию 4, 1 выстрел к оружию оружию 5 и 10 выстрелов к оружию 6 (сможете прочитать сообщение «You are now the biggest cheater in the world» («Теперь вы самый большой читер в мире).

give me life (или другой код: heal it up) – дает здоровье до 100 (даже если раньше было установлено выше), появляется надпись «Rock on».

where is gurshick (или другой код: gurshick) – Runs credits.

brenando – надпись «Tech Bonus!».

rex – красные линии вокруг блока меню on/off, надпись «Feel the power of REX» («Ощути Силу REX'a).

iamqueen – играть за королеву Amidala.

iampanaka – играть за капитана Panaka.

iamquigon – играть за Qui-Gon'a Jinn'a.

iamobi – играть за Obi-Wan'a Kenobi'a.

i rule the world – надпись «Youd da Man».

i really stink – легкий уровень, надпись «Skill Level Set to Weenie».

fps – включить /отключить показ фреймов в секунду.

donttttt (или другой код: rrrrright) – убить игрока, надпись «That's what you get for saying that» («Не надо было тебе этого говорить»).

kill me now – убить игрока, надпись «DON'T DO IT MAN!!!!» («НЕ ДЕЛАЙ ЭТОГО, ПАРЕНЬ!»).

drop a beat – экран сотрясается, надпись «No, really, I feel fine» («Не, правда, я классно себя чувствую»). При повторном введении кода возвращается норма, надпись «Back to reality» («Возвращение к реальности»).

TANK RACER

Загрузите файл tanksave.dat в hex-редактор, и проведете следующие изменения:

по адресу 04 на FF – all cups,
по адресу 0F на FF – all boni.

WARZONE 2100

Чит-коды:

Данные коды работают при наличии патча 1.01. Нажмите «T», напечатайте код и нажмите **Enter**.

time toggle – включить/выключить таймер миссий.

get off my land – убить всех вражеских юнитов на карте.

show me the power – дает 1000 extra power.

whale fin – дает 1000 extra power.

hallo mein schatz – перейти к следующей миссии.

work harder – завершить все текущие разработки.

double up – удваивается стойкость всех ваших юнитов.

timedemo – показ частоты фреймов и информация по gfx engine.

kill selected – убить юнитов, выделенных до того.

easy – перейти на легкий уровень сложности.

normal – перейти на нормальный уровень.

hard – перейти на тяжелый уровень.

version – информация о времени создания игры.

john kettley – переключение погоды (снег, дождь, ясно).

biffer bake – юниты практически неуязвимы.

shakey – при взрыве юнитов экран начинает трястись.

how fast – показать скорость игры.

sparkle green – юниты становятся сильнее.

Дополнительная энергия:

Найдите файл с сохраненной игрой. Он имеет расширение «.gam», например, «game1.gam». Используя hex-редактор, измените 52, 53 и 54 на FF. Сохраните изменения.

WORMS: ARMAGEDDON

Заработайте золотую медаль в следующих типах соревнований, чтобы открыть приведенные чит-опции:

Artillery Range – гранаты станут гораздо мощнее.

Rifle Range – дробовик мощнее.

Euthanasia – длинный лук работает лучше (опции «Weapon»).

Crazy Crates – sheep (опции «Game»).

Basic Training – червяки истекают кровью, если в них попали (опции «Game», следующая за реплеем «R.»).

Super Sheep Racing – активирован aqua sheep (опции «Weapon», между «Start with superweapons» и «super weapons on/off»).

Завершите следующие миссии, чтобы получить доступ к кодам:

Mission 4 – laser sight.
Mission 8 – jetpack.
Mission 13 – быстрое передвижение.
Mission 16 – невидимость в игре по сети.
Mission 20 – низкая гравитация.
Mission 25 – неуязвимый ландшафт.
Mission 33 – power up «Super Banana Bomb»

Получите Elite rank в режиме «Deathmatch», чтобы стать неуязвимым. Получите золотую медаль и Elite rank во всех миссиях, чтобы получить доступ к опции «Full Wormage».

GEX 3D: ENTER THE GECKO

Hex-редактирование сохраненных игр:

Файлы сохранения в данной игре носят название GEX2xxA.GEX. В данном случае «xx» означает, какая часть игры уже пройдена (в процентном отношении). Так, имя GEX230A.GEX носит файл, в котором сохранена игра, пройденная на 30 процентов. Зная эту зависимость, вы можете без труда найти файл, который захотите отредактировать. Сохранения находятся в той же папке, в которую инсталлирована игра.

Hex position 0C – количество жизней. Hex 63 (99 жизней) это максимальное значение). Hex positions от 14 до 24 содержат число «normal» или red remotes, найденных на 14 нормальных уровнях, а также секретных.

Ниже приведены валидные номера и их значения:

hex 00 – remotes не найдены.

hex 01 – первый remote найден (остановиться здесь, если на уровне есть только один remote).

hex 02 – второй remote найден.

hex 03 – первый и второй remotes найдены (остановиться здесь, если в наличии только два remotes).

hex 04 – третий remote найден.

hex 05 – первый и третий remotes.

hex 06 – второй и третий remotes.

hex 07 – все три remotes.

Hex positions от 04 до 06 и правые крайние четыре бита позиции 07 отражают extra- бонусные remotes на каждом регулярном уровне («Reward» и «Hidden»).

Каждый байт содержит информацию для четырех уровней в обратном порядке (кромке hex position 07, которая содержит информацию только для двух уровней). Таким образом, hex 0E в бите 04 содержит один сверх-remote, найденный на первом уровне, и оба сверх-remotes были найдены на втором уровне.

Следующая таблица показывает, какие биты содержат число «normal» или red remotes, найденных в регулярном и секретных уровнях, и какие биты и значения дают бонусные remotes в бонусных уровнях, а также соответствующие названия уровней и файлов.

Первый район:

Hex 14 – Out of Toon (названия файлов: looney30.dfx и looney30.vfx)

Hex 15 – Smellraiser (horror4.dfx и horror4.vfx)

Hex 0B – Gilligex Isle (уровень с боссом) hex x4 дает remote (где «x» не изменяется) – gillig1.dfx и gillig1.vfx

Hex 08 – Aztec 2 Step (бонусный уровень) Hex x1 дает remote (aztec16.dfx и aztec16.vfx)

Hex 08 – Thursday the 12th (бонусный уровень) Hex x2 дает remote (horror6.dfx и horror6.vfx)

Второй район:

Hex 16 – Frankensteinfeld (horror2.dfx и horror2.vfx)

Hex 17 – WWW.DOTCOM.COM (circuit5.dfx и circuit5.vfx)

Hex 18 – Mao Tse Tongue (kungfu02.dfx и kungfu02.vfx)

Hex 0B – MooShoo Pork (бонусный уровень) Hex x8 дает remote (mooshu1.dfx и mooshu1.vfx)

Hex 08 – In Drag Net (бонусный уровень) Hex x4 дает remote (nypd01.dfx и nypd01.vfx)

Hex 08 – The Spy Who Loved Himself (бонусный уровень) Hex x8 дает remote (spy2.dfx и spy2.vfx) (намек на книгу Яна Флеминга «Шпион, который меня любил».)

Третий район:

Hex 19 – The Umpire Strikes Out (scifi10.dfx и scifi10.vfx) (Намек на пятый эпизод «Звездных войн».)

Hex 1A – Pangaea 90210 (prehst1.dfx и prehst1.vfx)

Hex 1B – Fine Tooning (looney69.dfx и looney69.vfx)

Hex 08 – I Got the Reruns (бонусный уровень) Hex 1x дает remote (junk1.dfx и junk1.vfx)

Hex 08 – Trouble in Uranus (бонусный уровень) Hex 2x дает remote (lost01.dfx и lost01.vfx)

Четвертая область:

Hex 1C – This Old Cave (prehst2.dfx и prehst2.vfx)

Hex 1D – Honey I Shrunk the Gecko (circuit9.dfx и circuit9.vfx) (Намек на популярный в Америке комедийный фильм «Дорогая, я уменьшил детей».)

Hex 1E – Poltergex (train30.dfx и train30.vfx)

Hex 0B – Gexzilla vs. Mecharez (уровень с боссом) Hex 1x дает remote (gexzil9.dfx и gexzil9.vfx)

Hex 08 – Lizard in a China Shop (бонусный уровень) Hex 4x дает remote (kungfu4.dfx и kungfu4.vfx)

Hex 08 – Bugged Out (бонусный уровень) Hex 8x дает remote (rezop2.dfx и rezop2.vfx)

Пятая область:

Hex 1F – Pain in the Asteroids (scifi14.dfx и scifi14.vfx)

Hex 09 – Chips and Dips (бонусный уровень) Hex x1 дает remote (circuit0.dfx и circuit0.vfx)

Шестая область:

Hex 20 – Samurai Night Fever (kungfu1.dfx и kungfu1.vfx)

Седьмая область:

Hex 21 – No Weddings and a Funeral (rezop3.dfx и rezop3.vfx)

N/A – Channel Z (финальный уровень с боссом) final01.dfx и final01.vfx

Hex 22 – Lava Daba Doo (секретный уровень) prehst3.dfx и prehst3.vfx

Hex 23 – Texas Chainsaw Manicure (секретный уровень) horror5.dfx и horror5.vfx (На этот раз намек на культовый американский фильм ужасов «Распиливание бензопилой в Техасе».)

Hex 24 – Mazed and Confused (секретный уровень) rezop1.dfx и rezop1.vfx

Секретные и призовые уровни:

Существует способ сыграть секретные уровни и любой бонусный уровень, если вы его пропустили, путем переименования файлов. Первым делом удостоверьтесь, что все файлы, которые нам потребуются, могут быть в случае необходимости восстановлены. Речь идет о файлах, расположенных в подкаталоге «Level», а он, в свою очередь, находится в директории, в которую был инсталлирован «Gex3D». Возможно, самый простой способ сыграть секретные уровни состоит в том, чтобы переместить файлы первых трех уровней (looney30.dfx, looney30.vfx, horror4.dfx, horror4.vfx, horror2.dfx и horror2.vfx) во временную папку, затем скопировать prehst3.dfx в looney30.dfx, prehst3.vfx в looney30.vfx, horror5.dfx в horror4.dfx, horror5.vfx в horror4.vfx, rezop1.dfx в horror2.dfx и rezop1.vfx в horror2.vfx. Теперь, усевшись играть в «Out of Toon», вы на самом деле будете проходить «Lava Daba Doo». Точно так же в вашем распоряжении «Texas Chainsaw Manicure» вместо «Smell-raiser» и «Mazed and Confused» вместо «Frankensteinfeld». Восстановить первоначальный вариант игры можно, просто переместив файлы обратно из временной папки.

GRAND THEFT AUTO: LONDON 1969

В данной игре сразу несколько кодов имеют один и тот же результат, поэтому они будут даны через точку с запятой.

6661970; iamfilth; tithead – бесконечные жизни.

tourettes; ohmatron; pieandmash; notourettes; asawindow; deathtoall – бесконечные жизни, а также нажмите «*» для получения всего оружия.

super well; flashmotor – все уровни.

travelcard – все уровни и бесконечные жизни.

iamgod – бесконечные жизни, нажмите «*» для оружия.

averyrichman – 999 999 999 пойнтов.

uaintnuffin; psychadelic; silence; driveby; her – 999 999 999 пойнтов, все оружие, если вы нажмете «*» и все предметы.

rommel – режим отладки.

SMALL SOLDIERS

Во время игры удерживайте **Ctrl** + **Shift** + **X** + **S**. Первой отпускайте «S», затем все остальные клавиши. Появится яркая красная линия в нижнем левом углу экрана. Теперь вы можете напечатать следующие коды:

toys # – устанавливает максимальное количество игрушек;

clear – отключает «туман войны»;

team # – ваша команда.

X-WING ALLIANCE

Коды для версии 1.00. Во время игры нажмите «Esc». Отправляйтесь на экран «General Options». Вы можете переопределить текущие значения для **F11** и **F12**. Установите «Beam Level» на Zero. Данный чит будет работать лишь в том случае, если вы не устанавливали себе Beam Weapon. Во время полета нажмите клавишу **F11** (или **F12**), значение которой вы только что отредактировали. Вы обнаружите, что у вас откуда-то появилась энергия для Beam Weapon, хотя самого Beam Weapon у вас нет. Теперь, поскольку Beam Recharge Level переставлен на Zero, дополнительная энергия станет поступать в ваши двигатели. Особенную выгоду при помощи данного чита можно получить на более медленных кораблях (таких, как Y-Wing и CORT's).

TW	LW	NW	Название	Разработчик/Издатель	Жанр	HI	ID
1	1	19	Alpha Centauri	Firaxis/Electronic Arts	ST	1	[3168]
2	3	26	Baldur's Gate	Bioware/Black Isle/Interplay	RP	1	[3115]
3	2	17	Heroes of Might and Magic 3	New World/3DO	ST	1	[3184]
4	4	31	Half-Life	Valve/Sierra	SH	1	[3046]
5	7	3	Might and Magic 7 (For Blood and Honor)	3DO	RP	5	[3287]
6	5	61	Might and Magic 6 (The Mandate of Heaven)	3DO	RP	2	[2696]
7	6	64	Starcraft/Add-on	Blizzard	WG	1	[2677]
8	11	57	Unreal/Add-on	Digital Extremes/Epic/GT	SH	2	[2753]
9	8	33	Railroad Tycoon 2/Add-on	PopTop/G.O.D.	ST	5	[3008]
10	9	15	RollerCoaster Tycoon	Microprose	ST	7	[3200]
11	10	11	X-Wing Alliance	LucasArts	SI	9	[3249]
12	21	3	MechWarrior 3	Zipper/MicroProse	AC	12	[3311]
13	13	12	Civilization (Call to Power)	Activision	ST	11	[3235]
14	12	29	Thief (The Dark Project)	Looking Glass/Eidos	AC/AD	6	[3079]
15	14	91	Total Annihilation	Cavedog/GT	WG	1	[2402]
16	19	52	Final Fantasy 7	SquareSoft/Eidos	RP	7	[2811]
17	16	31	Fifa 99	EA Sports	SP	9	[3044]
18	15	12	Championship Manager 3	Eidos	SP	14	[3248]
19	18	38	Caesar 3 (Build a Better Rome)	Sierra	ST	5	[2936]
20	23	4	Star Trek (Birth of the Federation) MicroProse/Hasbro		ST	20	[3296]
21	17	34	Fallout 2	Black Isle/Interplay	RP	1	[2995]
22	33	3	Aliens Vs. Predator	Rebellion/Fox	AC	22	[3280]
23	20	7	Allods 2/Rage of Mages 2	Nival/	RP	20	[3272]
24	22	80	Quake 2/Add-on	Id/Activision	SH	1	[2529]
25	24	39	Need for Speed 3 (Hot Pursuit)	Electronic Arts	RA	4	[2924]
26	25	35	Grim Fandango	LucasArts/Activision	AD	10	[2981]
27	27	4	Midtown Madness	Angel/Microsoft	RA	27	[3288]
28	26	9	Warzone 2100	Pumpkin/Eidos	WG	26	[3220]
29	28	31	Settlers 3	Blue Byte	ST	15	[3051]
30	59	2	Need for Speed (High Stakes)	Electronic Arts	RA	30	[3323]
31	37	6	Star Wars Episode 1 (The Phantom Menace)	LucasArts	AD	31	[3282]
32	31	14	EverQuest	Verant/989 Studios/Sony	RP	18	[3206]
33	32	31	Age of Empires (Rise of Rome)	Ensemble/Microsoft	ST	16	[3028]
34	29	13	Imperialism 2	Frog City/SSI/Mindscape	ST	18	[3223]
35	42	4	Jagged Alliance 2	Topware/Sir-Tech	ST	35	[3294]
36	30	39	NHL 99	EA Sports	SP	20	[2925]
37	35	88	Age of Empires	Ensemble/Microsoft	ST	3	[2424]
38	40	21	SimCity 3000	Maxis/Electronic Arts	ST	13	[3152]
39	39	6	Silver	Infogrames	AD/RP	31	[3283]
40	36	5	Star Wars Episode 1 (Racer)	LucasArts	RA	36	[3281]
41	38	61	Rage of Mages/Allods	Nival/Monolith	RP	9	[2716]
42	45	25	Myth 2 (Soulblighter)	Bungie	ST	17	[3127]
43	41	30	Heretic 2	Raven/Activision	SH	13	[3067]
44	34	11	High Heat Baseball 2000	Team .366/3DO	SP	21	[3239]
45	44	67	Battlezone	Activision	WG	4	[2642]
46	47	44	Rainbow Six	Red Storm	AC/ST	7	[2883]
47	43	25	Starsiege Tribes	Dynamix/Sierra	AC/ST	33	[3116]
48	49	29	Warhammer 40,000 (Chaos Gate)	Random/SSI/Mindscape	ST	33	[3053]
49	54	135	Master of Orion 2 (Battle at Antares)	MicroProse	ST	3	[2095]
50	53	129	Diablo	Blizzard	RP	1	[2154]
51	50	54	Descent (Freespace - The Great War)	Interplay	SH	9	[2782]
52	48	44	Warlords 3 (Darklords Rising)	SSG/Red Orb	WG	10	[2882]
53	52	100	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	ST	4	[2351]
54	55	9	Worms Armageddon	Team17/MicroProse	AC/PU	47	[3265]
55	46	12	Requiem (Avenging Angel)	Cyclone/3DO	AC	28	[3237]
56	56	88	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	ST	15	[2430]
57	58	136	Heroes of Might & Magic 2/add-on	New World/3DO	ST	2	[2091]
58	67	28	Falcon 4.0	MicroProse	SI	30	[3091]
59	57	58	Galactic Civilizations Gold	Stardock	ST	25	[2738]
60	63	13	Superbike World Championship	Virgin/EA Sports	RA	48	[3194]
61	51	33	Delta Force	NovaLogic	SI	31	[2996]
62	68	15	BattleCruiser 3000 AD V.2.0	Interplay	ST	17	[3211]
63	62	84	The Curse of Monkey Island	LucasArts	AD	6	[2468]
64	60	89	Dark Forces 2/Add-on (Jedi Knight)	LucasArts	SH	6	[2413]
65	61	32	Carmageddon 2	Stainless/SCi/Interplay	RA	19	[3037]
66	-	1	Descent 3	Outrage/Tantrum/Interplay	SH	66	[3333]
67	71	104	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	ST	1	[2322]
68	69	52	Commandos (Behind Enemy Lines)	Eidos	WG	7	[2810]
69	77	26	Quest for Glory 5 (Dragonfire)	SierraFX/Sierra	RP	55	[3092]
70	81	30	European Air War	MicroProse/Hasbro	SI	55	[3016]
71	64	10	Gruntz	Monolith	PU	60	[3219]
72	65	10	Lands of Lore 3	Westwood/Electronic Arts	RP	54	[3236]
73	74	33	Colin McRae Rally	Codemasters	RA	26	[2989]
74	76	22	Close Combat 3 (The Russian Front)	Microsoft	WG	43	[3146]
75	75	4	Sports Car GT	Image Space/Electronic Arts	RA	75	[3264]
76	72	83	Blade Runner	Westwood/Virgin	AD	16	[2479]
77	78	87	Panzer General 2	SSI/Mindscape	WG	27	[2426]
78	79	89	Fallout	Interplay	RP	4	[2417]
79	84	173	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	ST	1	[1879]
80	80	44	Vangers (One for the Road)	Interactive Magic	RA	30	[2869]
81	-	10	Triple Play 2000	EA Sports	SP	68	[3225]
82	70	33	SiN	Ritual/Activision	SH	15	[3010]
83	87	86	Ultima Online/Second Age	Origin/Electronic Arts	RP	19	[2399]
84	86	152	Quake/add-on	Id/GT	SH	1	[1999]
85	83	76	I-War/Independence War	Ocean	ST	29	[2552]
86	73	16	Army Men 2	3DO	AC/WG	28	[3195]
87	66	85	Grand Theft Auto/London 1969	DMA/BMG/Asc	RA	7	[2444]
88	95	27	Populous (The Beginning)	Bullfrog/Electronic Arts	ST	22	[3045]
89	85	10	Commandos (Beyond the Call of Duty)	Eidos	AC/WG	62	[3234]
90	96	2	Monaco Grand Prix 2	UbiSoft	RA	90	[3305]
91	93	2	WCW Nitro	THQ	SP	91	[3080]
92	90	135	Command & Conquer/Add-on (Red Alert)	Westwood	WG	1	[2101]
93	-	29	Tomb Raider 3	Core/Eidos	AC/AD	21	[3043]
94	94	29	Return to Krondor	Sierra	RP	22	[3064]
95	89	187	Stars! 2	Star Crosses/Empire	ST	11	[1786]
96	-	1	ToCA 2 Touring Cars	Codemasters	RA	96	[3339]
97	-	1	Heavy Gear 2	Activision	AC/ST	97	[3335]
98	-	1	Starsiege	Dynamic/Sierra	AC	98	[3222]
99	88	36	Shogo (Mobile Armor Division)	Monolith	AC	12	[2966]
100	-	13	Pro Pinball (Big Race USA)	Empire	AR	75	[3185]

INTERNET PC GAMES TOP 100

Edition 339, Week 26
28 июня 1999 г.
http://www.worldcharts.com

ОБОЗНАЧЕНИЯ:

- **TW** место на текущей неделе
- **LW** место на предыдущей неделе
- **NW** число недель в Top 100
- **HI** максимальная позиция, которой игра достигала
- **ID** идентификационный номер игры
- **{O}** игра только для операционной системы OS/2

ЖАНРЫ ИГР:

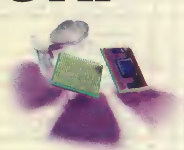
- **AC** Action
- **AD** Adventure
- **AR** Arcade
- **FI** Fighting
- **IF** Interactive Fiction
- **PL** Platform
- **PU** Puzzle
- **RA** Racing
- **RP** Role-Playing
- **SH** Shooter
- **SI** Simulation
- **SP** Sports
- **ST** Strategy
- **WG** Wargame

Даты выхода игр по состоянию на 29.06.99

Название	Месяц/Число/Год
Июль	
Sega Rally Championship	7/01/99
Slave Zero	7/01/99
Star Trek: Klingon Academy	7/01/99
Drakan: Order of the Flame	7/15/99
Jagged Alliance 2	7/15/99
Braveheart	7/26/99
DarkStone	7/26/99
FLY!	7/26/99
Warhammer: Rites of War	7/26/99
Hidden & Dangerous	7/29/99
Август	
Civilization: Test of Time	8/02/99
Homeworld	8/02/99
Messiah	8/02/99
Planescape: Torment	8/02/99
Star Trek: StarFleet Command	8/02/99
Force 21	8/09/99
Flight Unlimited 3	8/10/99
System Shock 2	8/10/99
Road to Moscow	8/16/99
Amen: the Awaken	8/20/99
Shadow Man	8/20/99
A-10 Warthog: Jane's	8/24/99
Gabriel Knight 3	8/24/99
Seven Kingdoms II	8/30/99
Shogun: Total War	8/31/99
Сентябрь	
Indiana Jones & the Infernal Machine	9/01/99
Interstate '82	9/01/99
Age of Empires II	9/01/99
Oni	9/01/99
Revenent	9/01/99
Shadow Company	9/01/99
Unreal Tournament	9/01/99
Wizardry VIII	9/01/99
Command & Conquer 2: Tiberian Sun	9/02/99
Quake III: Arena	9/07/99
TrickStyle	9/09/99
Rainbow Six Rogue Spear	9/13/99
Hired Guns	9/14/99
Driver	9/20/99
Prince of Persia 3D	9/20/99
Grand Prix 500	9/21/99
Nations: Fighter Command	9/21/99
Panzer Elite	9/21/99
Ultima Ascension	9/21/99
Battlezone 2	9/28/99
Wheel Of Time	9/28/99

НОВОСТИ

По сообщению исследователей Bell Labs, **в 2012 году** будет достигнут предел уменьшения проектных норм в микроэлектронике – толщина зоны перехода будет равна **0,06 мкм**, что составит всего **пять атомов**. В дальнейшем изготовителям полупроводников придется искать **новые** материалы.



Корпорация Intel начала производство микропроцессоров по 0,18-микронной технологии. Уже к следующему году эту технологию освоят пять крупнейших фабрик Intel, расположенных в разных странах мира и обеспечивающих выпуск почти всего объема микропроцессоров, изготавливаемых корпорацией.

15 июня 1999 г. Intel представила мобильные процессоры Pentium II и Celeron с тактовой частотой 400 МГц. Мобильный процессор Pentium II на 400 МГц стал первым процессором Intel, изготовленным по 0,18-микронной производственной технологии.

В настоящее время мобильный процессор Pentium II 400 МГц изготавливается по обеим технологическим нормам – как 0,25, так и 0,18 мкм с интегрированной на кристалле кэш-памятью 2-го уровня емкостью 256 Кб. Процессор выпускается в четырех модификациях: мини-картридж, BGA, микро-PGA и Intel Mobile Module.

* * *

Корпорация Intel приступает к осуществлению программы по разработке 300-миллиметровой кремниевой подложки компьютерных микросхем. Таким образом, площадь поверхности подложки возрастет более чем вдвое по сравнению с принятым ныне 200-миллиметровым стандартом. Как ожидается, внедрение 300-миллиметровой подложки сулит 30-процентное снижение себестоимости массового производства чипов. Начало производства 300-миллиметровых пластин по 0,13-микронной технологии с медной металлизацией запланировано Intel на 2002 год, т. е. спустя примерно год после перехода на 0,13-микронную технологию изготовления 200-миллиметровых подложек. Новая производственная технология будет применяться при изготовлении будущих модификаций процессоров Pentium III, Pentium III Xeon и Intel Celeron. Кроме того, эта технология послужит основой для производства микропроцессоров следующего поколения на базе 64-разрядной архитектуры Intel (IA-64). «Мы намерены стать пионерами внедрения 0,13-микронной технологии с медной металлизацией – первоначально на основе 200-миллиметровой подложки, а затем и 300-миллиметровой» – заявил Санлин Чжоу (Sunlin Chou), генеральный менеджер производственно-технологического подразделения Intel.

* * *

7 июня 1999 года президент компании Microsoft Стив Балмер официально объявил о выпуске пакета Microsoft Office 2000 – ключевого компонента выдвинутой руководителями компании стратегии «Работа с информацией без границ» («Knowledge Workers Without Limits»). В своем выступлении Стив Балмер также представил новые Web-службы для поддержки коллективной работы на базе Office 2000, которые предлагают ведущие поставщики Интернет-услуг.

Стив Балмер также сообщил, что пакет Microsoft Office 2000 получил широкую поддержку корпоративных клиентов, которые уже приобрели 15 миллионов лицензий. Продажа Office 2000 через розничную сеть началась 10 июня. Выпуск русской версии Microsoft Office 2000 запланирован на третий квартал 1999 года.

Ключевой инициативой стратегии Microsoft в отношении работы с информацией является концепция «электронной панели управления» («digital dashboard») – интегрированного представления всей деловой и персональной информации в наиболее удобном и структурированном виде. В состав Microsoft Office 2000 входят основные компоненты, позволяющие создать свою «панель управления» – например, имеется возможность настройки формы Outlook Today так, чтобы собрать корпоративную и персональную информацию и Web-информацию в одном месте. Office 2000 позволяет создавать Web-инфраструктуру, которая способна стать идеальным местом для совместной работы различных рабочих групп.

Новая линия продуктов Microsoft Office 2000 поставляется в пяти вариантах. Наиболее полный комплект – Office 2000 Premium – включает приложение для создания и администрирования Web-узлов FrontPage 2000, приложение бизнес-графики PhotoDraw 2000, Word 2000, Microsoft Excel 2000, клиентское программное обеспечение (ПО) электронной почты и коллективной работы Outlook 2000, ПО подготовки презентаций PowerPoint 2000, Microsoft Access 2000, Publisher 2000, Web-обозреватель Microsoft Internet Explorer 5.0 и Microsoft Small Business Tools.





Microsoft выпустила комплект исправления ошибок (Service Pack 1) для Windows 98. В него входят Windows 98 System Update, Internet Explorer 4.01 Service Pack 2 и два дополнения, исправляющие «ошибку 2000 года». Входящие в набор компоненты доступны на www.microsoft.com.

* * *

Компания Aureal Inc. объявила о планах выпуска осенью этого года высококачественных колонок, которые будут предлагаться в комплекте со звуковой платой Aureal Vortex. Конфигурация 2+1 (две колонки плюс сабвуфер) будет легко модернизироваться до 4+1 (четыре колонки и сабвуфер). Такой комплект будет выдавать суммарную выходную мощность 210 Ватт – в каждом сателлите встроен 35-ваттный, а в сабвуфере – 70-ваттный усилитель. Производитель заявляет, что система способна обеспечить звуковое давление более 100 дБ при выполнении всех требований к качеству воспроизведения звука. При работе со звуковой платой от Aureal колонки обеспечивают такие новые возможности, как, например, автокалибровка (тестовые сигналы, воспроизводимые через колонки, воспринимаются микрофоном, что позволяет настроить систему для наилучшего воспроизведения в условиях конкретной комнаты и расположения колонок). Управление всеми параметрами воспроизведения звука, такими, как громкость, регулировка уровня баса и другими производится с помощью единственной кнопки и ЖК-дисплея, расположенных на одном из динамиков-сателлитов или программным путем. Цена системы пока не сообщается.

* * *

Тайваньская компания-производитель наборов микросхем для материнских плат Via Technologies приобрела у National Semiconductor закрытое несколько месяцев назад подразделение Cyrix, занимавшееся разработкой одноименных микропроцессоров. Приобретенные команда разработчиков и интеллектуальная собственность, а также имевшиеся у National кросс-лицензионные соглашения с Intel, в том числе на шину P6, могут позволить Via в довольно короткий срок наладить производство процессоров класса Celeron. Via подтвердила, что разработка и производство процессоров Cyrix будут продолжены.

* * *

Началась продажа анонсированной еще в мае видеоплаты Matrox Millennium G400. Плата выпускается в вариантах G400 и G400 MAX и базируется на одноименном чипе. Поддерживается шина AGP 2X/4X. Millennium G400 имеет 16 Мб памяти типа SDRAM и обеспечивает максимальное разрешение до 2048x1536 при частоте горизонтальной развертки 70 Гц, G400 MAX имеет 32 Мб быстродействующей памяти SGRAM и позволяет получить те же 2048x1536, но при 85 Гц. В 3D G400 может работать вплоть до максимального разрешения с 16-разрядным цветом, с 24-разрядным – до 1600x1200. G400 MAX обеспечивает 16,8 млн. цветов (24 бит) на всех доступных разрешениях. 256-разрядный графический процессор, матричный 3D-процессор (3D Rendering Array Processor), RAMDAC с частотой 300 или 360 МГц, фирменная технология Vibrant Color Quality позволяют достичь высокого качества изображения, которым всегда славились изделия Matrox. В G400 воплощены и другие новинки: технология DualHead Display позволяет одной видеоплате работать с двумя мониторами одновременно, DualHead Zoom дает возможность выбрать любой участок изображения на первом мониторе для просмотра его в увеличенном виде на втором, аппаратная поддержка воспроизведения DVD освобождает центральный процессор. Телевизионный



выход с возможностью независимой настройки сигнала обеспечивает высокое качество изображения, в т. ч при просмотре DVD-видео на ТВ-экране. G400 – первая плата с аппаратной поддержкой встроенной в DirectX 6 технологии Environment-Mapped Bump Mapping, предназначенной для повышения реалистичности моделируемых трехмерных сцен. Эту технологию поддерживают более 20 игр, среди которых Expendable, Drakan, Slave Zero и другие.



В московском Фотоцентре Союза журналистов России в июне прошла выставка «Новая фотография», на которой были представлены работы Игоря Лапшина (сотрудник информационного агентства IT InfoArt Stars) и Дмитрия Сапарова (фотокорреспондент еженедельника PC Week/Russian Edition) – российских мастеров, одними из первых освоивших жанр цифровой художественной фотографии и компьютерной графики. Экспозиция, которую они подготовили с применением современных компьютерных технологий, включает более ста фотоснимков: портреты, городские пейзажи, натюрморты, коллажи. Эти работы служат наглядной иллюстрацией воистину безграничных возможностей, которые открыла поклонникам фотографии компьютерная революция, демонстрацией качественно нового подхода к созданию произведений фотоискусства. «Применение персональных компьютеров позволяет миллионам фотолюбителей подняться до уровня профессионалов, – считает Игорь Лапшин. – В цифровой фотографии качество съемки уже не играет былой роли: компьютер дает возможность не только откорректировать сделанный снимок, но и придать ему совершенно необычный вид. Предел здесь – лишь степень выдумки и фантазии снимающего. Если фотоаппарат для меня давно стал рабочим инструментом, то персональный компьютер отныне – мой верный друг и помощник». Не мыслит без применения ПК своей дальнейшей работы и другой автор выставки «Новая фотография» – Дмитрий Сапаров: «Помогая экономить массу времени при обработке снимков, компьютер высвобождает творческое начало. Предоставляя же возможности для разнообразнейших экспериментов, ПК сильнейшим образом стимулирует творчество фотохудожника. Немаловажно и то, что компьютер полностью контролирует весь процесс работы над снимками, страхуя от погрешностей и ошибок, неизбежных при традиционной обработке фотографий. На своем личном опыте я убедился: однажды попробовав работать с персональным компьютером, заниматься фотоделом по старинке уже не захочешь». Став убежденными приверженцами цифровой художественной фотографии, Игорь Лапшин и Дмитрий Сапаров готовы поделиться своим опытом и с коллегами-профессионалами, и с рядовыми любителями фотодела. Их работы, представленные на выставке «Новая фотография», можно посмотреть в сети Интернет: в виртуальной галерее PC Week.



* * *

Арт-галерея PC Week возникла как продолжение реальных вернисажей, которые проводились в редакции по адресу: Москва, Мытная, 50. Цель ее – познакомить Интернет-сообщество с работами мастеров живописи, графики, фотографии, прикладных видах искусства и открыть новые имена, то есть помочь молодым художникам – московским и провинциальным – представить свои творения на суд зрителей и открыть новые имена в живописи, графике, фотографии. Галерея несколько необычная. В ней наряду с тем, что можно посмотреть, представлено и то, что можно почитать: критические статьи, эссе, стихи, отрывки из книг, написанных художниками, представленными в галерее. Книга отзывов всегда открыта для зрителей. Адрес в Интернет – http://kis.pcweek.ru/gallery.

* * *

Когда заканчиваются ваши деньги на счету провайдера, вы не можете ни войти в Сеть, ни отправить срочное письмо, ни забрать почту, которую ждете. Нужно срочно платить – ехать с деньгами к провайдеру или оплачивать счет... «Россия-Он-Лайн» выпустила в продажу Интернет-карты номиналом в 10 и 20 долл., с помощью которых можно пополнить свой лицевой счет, не отходя от компьютера. Специальная программа соединяется с сервером через модем, вы вводите с пластиковой карты код, имя и пароль – и ваш счет пополняется суммой, которую вы заплатили за карту. Карты «РОЛ» продаются в сети магазинов «Партия», также их планируется продавать во всех регионах, где работает Совам Телепорт.

* * *



23 июня компания AMD официально анонсировала свой процессор седьмого поколения Athlon, ранее носивший кодовое имя K7. Процессор будет поставляться производителям компьютеров. Тактовые частоты – 600, 550 и 500 МГц.

Athlon – x86-совместимый процессор суперскалярной микроархитектуры, оптимизированной для работы на высоких тактовых частотах. Впервые процессор имеет полностью конвейеризованное суперскалярное устройство для вычислений с плавающей точкой, инструкций MMX и 3DNow!. В составе процессора – три конвейерных

устройства для обработки целых чисел и три конвейера для вычислений с плавающей точкой и операций 3DNow!, он способен декодировать до трех инструкций x86 за такт. Улучшенное устройство предсказания переходов позволяет повысить скорость исполнения кода при его минимальной оптимизации. Пять новых команд 3DNow! предназначены для цифровой обработки сигналов, что позволит ускорить компрессию/декомпрессию потоковых данных, например, MP3-звуковых файлов.

Процессор имеет 128 Кб кэш-памяти первого уровня (64 Кб – инструкции и 64 Кб – данные) на кристалле процессора. Объем внешней кэш-памяти второго уровня, размещенной на плате процессора (в картридже, аналогично Intel Pentium II), доступ к которой происходит по отдельной 64-разрядной шине, может составлять от 512 Кб до 8 Мб. Частота процессорной шины, в основе которой протокол Alpha EV6, составляет 200 МГц.

Для подключения к системной плате используется разъем Slot A, механически (но не электрически) совместимый с Intel Slot 1, что было призвано упростить производство системных плат для K7. Благодаря использованию новой шины возможно построение многопроцессорных систем. На начальном этапе процессор будет производиться по 0,25-микронной технологии, запуск производства на фабрик AMD в Дрездене по технологии 0,18 мкм планируется в начале 2000 года. Наборы микросхем (чипсеты) для материнских плат под Athlon готовят VIA Technologies и Acer Laboratories Inc. (Ali). Несколько ведущих изготовителей готовят производство материнских плат для нового процессора. AMD на своем сайте сравнивает производительность Athlon и Intel Pentium III 550 МГц. По целочисленной производительности (тест SPECint base 95) Athlon 550 МГц с кэш-памятью второго уровня объемом 512 Кб быстрее Pentium III 550 на 9 %, Athlon 600 МГц – на 18 %. На вычислениях с плавающей точкой (тест SPECfp base 95) Athlon 550 МГц оказался быстрее на 46 %, Athlon 600 МГц – на 53 %. Заметим, что тесты Athlon проводились на тестовом образце материнской платы, недоступном для приобретения.

Заявленная цена процессора – 699 долл. за версию в 600 МГц, 479 долл. – 550 МГц, 324 долл. – 500 МГц за партию из 1 000 шт. Системы на базе нового процессора будут доступны покупателям в III квартале текущего года.

AMD в настоящее время позиционирует Athlon как процессор для компьютеров высокого уровня и рабочих станций.

ВЕСТИ ИЗ «ЛАБОРАТОРИИ КАСПЕРСКОГО»

Нельзя сказать, что прошедшие недели были совершенно спокойными в смысле появления новых разновидностей вредоносных «животных», хотя вестник явно «не пестрит» сногсшибательными новостями.

Среди макровирусов мы выделили два – **Macro.Word97.Day** и **Macro.Word97.Sebelas**. Первый из них, несмотря на свою простоту, весьма опасен и, самое главное, реально терроризирует компьютерных пользователей. «Лаборатория Касперского» получила много звонков от пострадавших, большинство из которых живут в Сибири.

Мы расскажем о **PrettyPark**, этом нашумевшем мутанте «червя» и «троянца»-похитителя паролей. Также упомянем о недавно обнаруженном «черве» **ZippedFiles** – исключительно опасной и быстро распространяющейся вредоносной программе, за первые дни своего существования парализовавшей работу многих крупных компаний по всему миру.

Наконец, «троянец» **FlashKiller**. Вирусописатели действительно взяли на вооружение алгоритм уничтожения микросхем Flash BIOS, реализованный в «Win95.CIH» («Чернобыль»). Вслед за нежизнеспособным «Императором» FlashKiller стал вторым «громким» вирусом, использующим опубликованный в Интернет исходный код «Чиха».

МАКРОВИРУСЫ

Macro.Word97.Day

Простой, но достаточно опасный макровирус. При открытии любого документа вирус проверяет системную дату и, если она позже 1-го июня 1999 года, записывает в файл AUTOEXEC.BAT команды уничтожения всех данных на дисках C: и D:.

Macro.Word97.Sebelas

Стелс-макровирус. Заражение файлов происходит при их открытии и закрытии (AutoOpen, AutoClose). При закрытии MS Word вирус создает в каталоге автозагрузки MS Word два зараженных документа с именами BIOS.VXD и WINSSPI.DOT. Вирус выключает опцию VirusProtection, прячет меню Tools/Macro (стелс), а также блокирует вызов редактора Visual Basic. Начиная с 11 апреля 1999 г., каждые 30 минут выводит на экран диалоговое окно с изображением популярной исполнительницы Natali Imbruglia и двух авторов вируса.

Macro.Word97.Techno

Стелс-макровирус. Заражение файлов происходит при их открытии, создании и сохранении. При закрытии MS Word вирус устанавливает на документ защиту от изменений (кроме изменений в полях ввода). При открытии документов вирус снимает эту защиту, а при закрытии устанавливает снова. В результате после лечения вируса документ остается защищенным от изменений. Эту защиту можно снять, выбрав в меню пункт «Tools/Unprotect» («Сервис/Снять защиту»), пароль – «Elite». Иногда вирус может вместо активного документа вывести на печать содержимое файла «autoexec.bat».

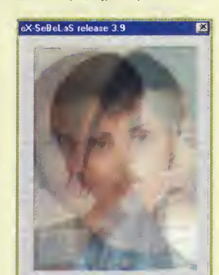
«ЧЕРВИ»

I-Worm.PrettyPark

Программа представляет собой «червя», распространяющегося через сеть Интернет. Внешне она выглядит как утилита под названием «PrettyPark», прикрепленная к сообщению электронной почты в качестве вложенного файла (attachment). Сразу после запуска этой утилиты «червь» устанавливает себя на компьютер и рассылает зараженные сообщения (содержащие все тот же вложенный файл) по адресам из адресной книги Windows.

Кроме того, он пересылает определенному пользователю на IRC канале сведения о локальных системных настройках и паролях. Именно поэтому данную программу можно классифицировать как «Троянского коня», ворующего пароли.

«Червь» инициализирует Интернет-соединения и пытается запустить две свои процедуры. Первая из них пы-



Macro.Word97.Day
Macro.Word97.Sebelas
Macro.Word97.Techno
I-Worm.PrettyPark
I-Worm.ZippedFiles
Worm.Ternop
Trojan.FlashKiller
Heathen

тается соединиться с одним из IRC chat каналов и по специальным запросам посылает сообщения определенному пользователю на этих каналах. Таким образом автор перехватывает информацию с зараженного компьютера. Будучи опознанным «хозяином», «червь» может управляться как программа удаленного администрирования системы (backdoor). При помощи набора команд «червь» высылает «хозяину» конфиденциальную информацию (пароли доступа в Интернет и ICQ, телефонные номера, логины и пароли Remote Access Service и т. п.), а также может выполнять ряд других функций: сообщать информацию о системе (диски, подкаталоги и файлы), создавать/уничтожать каталоги, создавать/уничтожать/запускать файлы и т. п. Вторая подпрограмма рассылает сообщения по адресам электронной почты из адресной книги Windows. Строка «Subject» этого сообщения содержит следующий текст:

C:\CoolProgs\Pretty Park.exe.

В сообщение вложен файл, зараженный «червем».

I-Worm.ZippedFiles

Эта программа является «червем», распространяющимся по сети Интернет. Он представляет собой вложенный в сообщение электронной почты файл Zipped_files.exe.

При запуске зараженного файла «червь» начинает процедуру внедрения на компьютер. При этом он показывает на экране сообщение об ошибке распаковки ZIP-архива. В процессе внедрения на компьютер «червь» копирует себя под именами _SETUP.EXE в каталог Windows и EXPLORE.EXE в системный каталог Windows. «Червь» не создает своего окна на панели задач, однако он выдает свое присутствие в списке задач, который вызывается комбинацией клавиш Ctrl-Alt-Del.

После старта «червь» запускает процедуры инсталляции (внедрения), распространения по Интернет и уничтожения файлов. Вторая процедура рассылает сообщения по электронной почте с использованием MS Outlook, MS Outlook Express и т. п. «Червь» просматривает все входящие сообщения и отвечает на непрочитанные. В сообщение «червь» вкладывает файл Zipped_files.exe.

Одновременно вирус запускает одну из процедур, уничтожающих (обнуляющих) файлы с расширениями C, H, CPP, ASM, DOC, XLS, PPT на локальных или сетевых дисках. Уничтоженные файлы восстановлению не подлежат.

Worm.Ternop

DOS вирус-«червь». Представляет из себя DOS COM-файл размера 2,5 Кб, зашифрован. При запуске копирует себя в каталог Windows\COMMAND и дает своей копии случайное 8-байтовое имя. «Червь» записывает себя в каталог Windows вне зависимости от диска, на который установлена система. Затем «червь» подменяет в каталоге Windows\ COMMAND файл SYS.COM, так что при каждом вызове этой утилиты вместе с системными файлами на диск попадает и копия «червя». Затем «червь» ищет на текущем диске RAR-архивы и добавляет к ним свою копию. Затем поражается Maximus BBS, если таковая установлена. «Червь» при этом ищет в подкаталогах файлы FILES.BBS, копирует в такие подкаталоги свою копию и «регистрирует» ее в файле FILES.BBS – записывает в него имя файла-«червя» и его привлекательное «описание», которое случайно выбирается из нескольких вариантов.

«ТРОЯНСКИЕ КОНИ»

Trojan.FlashKiller

«Троянец» работоспособен только под Windows 95/98. При запуске стирает данные на жестком диске и приводит в негодность микросхему Flash BIOS, если во Flash BIOS разрешена запись.

При стирании Flash BIOS и данных на диске «троянец» использует процедуру, полностью повторяющую аналогичную в вирусе «Win95.CIH» («Чернобыль»), – именно ту процедуру, которая срабатывает на зараженном «Чихом» компьютере 26 апреля каждого года.

Метод детектирования «троянца», используемый в AVP, имеет особенность, помогающую обнаружить EXE-файлы Windows, «недолеченные» от вируса «Win95.CIH».

Алгоритм заражения файлов, примененный в вирусе «Win95.CIH», достаточно сложен. Код вируса в файлах записан не единым блоком, а разбросан по файлу в виде нескольких кусков (см. описание вируса «Win95.CIH»). При лечении зараженных файлов AVP не только правит их PE-заголовок и стирает стартовый код вируса, но также аккуратно дотирает все блоки вируса вне зависимости от их количества и расположения в файле. Некоторые антивирусные программы лечат зараженные файлы не так аккуратно, как это делает AVP.

Они исправляют только PE-заголовок и стирают стартовый код вируса. Весь остальной код вируса (его большая часть) и его данные после такого лечения остаются в файлах в неизменном виде. Часто их можно обнаружить в теле вылеченных файлов визуально по строкам «CIH TATUNG» или «CIH TTIT».

Процедура уничтожения данных на диске и стирания Flash BIOS также остаются в таких «недолеченных» файлах, и именно эта процедура детектируется AVP как «троянская» программа при сканировании в избыточном режиме (Redundant mode). В этом режиме AVP проверяет все содержимое файлов, обнаруживает процедуру уничтожения Flash BIOS и сообщает о «троянском» коде в теле файла.

Для решения этой проблемы выпущена специальная антивирусная база данных AVP – CIH-TRAC.AVC. Эта база детектирует файлы, «недолеченные» от вируса «Win95.CIH», и дотирает в них код вируса. Данная база, однако, может вызвать ложные срабатывания и по этой причине не включена в основной набор баз AVP.

МНОГОПЛАТФОРМЕННЫЕ ВИРУСЫ

Heathen

Вирус, заражающий документы Word и исполняемые файлы Windows. По причине ошибок вирус неспособен размножаться под Windows 98 и Windows NT, только под Windows 95. Вирус остается в памяти вплоть до выключения компьютера, ищет Word-документы на всех дисках от C: до Z:, в т. ч. сетевых, и переносит в них код вируса. При инсталляции в систему вирус записывает свой «стартер» в EXPLORER.EXE. В каталоге Windows создается документ HEATHEN.VDO, содержащий вирусный макрос. Затем вирус создает файл HEATHEN.VDL и записывает в него исполняемый код вируса.

Вирус не заражает никаких EXE-файлов Windows, кроме EXPLORER.EXE. В документы вирус попадает только когда он активен в памяти системы.

Через полгода после заражения Windows вирус уничтожает файлы системного реестра SYSTEM.DAT, USER.DAT, SYSTEM.DA0 и USER.DA0.

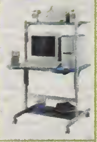
По материалам «Вестника Лаборатории Касперского»



О ВРЕМЕНИ, О МЕБЕЛИ И О СЕБЕ















Скажите мне, на чем вы работаете, когда сидите за компьютером? Нет, я понимаю, что на компьютере, я имею в виду, за чем вы сидите? Опять не то... Короче, на каком столе стоит ваш PC? Ах, это не стол, это тумбочка... Вижу, вы пока еще не столкнулись с проблемой нехватки ЕГО, Свободного Места. Так знайте – это время придет, и оно неминуемо, как бы вы ни старались оттянуть его, размещая на подоконнике модем, а на полу – принтер, убирая подальше колонки и мышку или вовсе отказывая себе в покупке разнообразной мешающейся и вечно путающейся под руками «периферии».

О приобретении своего первого стола я задумался практически в день покупки своего первого же компьютера, роясь в куче коробок и пенопласта, пытаясь одновременно подключить непослушные провода и засунуть куда-нибудь ворох разбросанных на бюро предметов. Впрочем, идею быстро пришлось отложить. Конечно, о существовании специализированной компьютерной мебели я слышал, да и видел однажды нечто подобное у друзей, только вот найти что-то в те времена было, мягко говоря, довольно сложно. Главным преимуществом подобных столов, как мне казалось в тот момент, была возможность не загромождать клавиатурой и мышкой площадь стола, попросту задвинув их внутрь вместе со специальной подставкой и освободив тем самым место для «нормальной» работы, например, для письма. Компромисс был найден быстро: я оставил свой рабочий стол пустым, а компьютер установил в противоположном углу, на старом бюро. Наступили годы покоя и процветания...

Во второй раз подобные идеи посетили меня лет через пять, когда я к своей новенькой «сотке» приобрел довольно громоздкий, но столь необходимый принтер. Поставив его на пол и постоянно спотыкаясь об него в темноте, я занялся поиском альтернативного решения. Идея родилась довольно быстро: через десять минут медитации был найден тонкий баланс и принтер стал стоять на системном блоке довольно устойчиво. Но буквально через полгода я осознал, что мир изменяется и Интернет проходит мимо меня. Что делать – модем был мужественно водружен на монитор. Когда же в моем семействе появился тяжелый Thrustmaster и встал вопрос о покупке сканера, я понял: полного мебельного апгрейда не миновать. Довершил процесс «созревания» упавший на моего несчастного кота принтер.

Выбирал я новое место обитания моего компьютера долго и тщательно: продавцу-то важно побыстрее продать, а мне с этим еще жить и жить. И вроде бы ничего подходящего долго не попадалось. Помню, менеджер долго говорил что-то об уникальности мебели «Бюрократ», но все его доводы я быстро отмел, даже не взглянув на образцы – немного не доверял я в то время сочетанию металла и пластика. В итоге было выбрано что-то красивое и деревянное (ДСП, конечно же), но такое громоздкое и безбожно дорогое! Впрочем, отступать было некуда – мебель приобретена.

А совсем недавно к нам в редакцию обратились – как бы вы думали, кто? – представители компании «Бюрократ» (www.buro.ru) с предложением посмотреть на их новую линейку компьютерной мебели! С гордостью скажу, что они были встречены довольно тепло: «Ба, старые знакомые! Ну, посмотрим-посмотрим». К тому же «командировку» в выставочный зал «Бюрократа» я хотел использовать и в личных целях – давно подумываю над тем, чтобы сменить свою мебель на что-нибудь менее пафосное...

Конечно, поначалу все шло хорошо, но сейчас передо мной встают все те же проблемы: на что бы поставить сабвуфер и куда запихнуть рулевое колесо заодно с педалями. К тому же стол, предназначавшийся для письма, заставлен всякими ненужными вещами вроде переносного Zip-drive'a, стойки под компакты, вертушки с авторучками и кучи чашек из-под кофе, а пишу я все равно на планшете. За что боролись...

Переборов все-таки свою неприязнь к футуристическим трубчатым конструкциям, я был приятно удивлен. Во-первых, разнообразием моделей (40 наименований – не шутка, выбирать что-то подходящее можно долго), а во-вторых, кучей свежих идей в дизайне и планировке, заметно облегчающих жизнь.

Первое, что бросается в глаза, – потрясающая «воздушность» и вместе с тем прочность основного блока.

Идея с каркасом из металлических трубок полностью оправдывает себя, благодаря отсутствию громоздких деревянных панелей все модели просто забиты до отказа всевозможными полками и полочками, «лапами» и держателями, отсеками и отделениями. Для клавиатуры – не просто подставка, а отдельная подставка, и теперь вашей несчастной мышке не придется делить место с габаритными клавишами вроде серии Natural Keyboard от Microsoft, потому что для нее есть отдельная выдвигающаяся панель.

Принтер можно запихнуть куда угодно, и не просто запихнуть, а еще и закрепить, так что история с котом больше не повторится. Системный блок на некоторых моделях можно вообще вынести на отдельную подставку, пристегнув ее при желании к основному корпусу. Экспериментируй – не хочу!

Отдельного упоминания заслуживает серия столов с утопленным монитором: изменяющийся угол наклона подставки под монитор позволяет расположить его не выше уровня глаз, а ниже. Экран находится непосредственно прямо перед вами, а вы смотрите на него сверху вниз, как будто пишете от руки. Взгляд мгновенно переключается с клавиатуры на монитор, глаза устают намного медленнее. Это все, конечно, не ново, но по такой цене в России подобные варианты предлагает пока только «Бюрократ».

Разумеется, можно долго говорить о «промышленном» дизайне и о спорной «воздушности» конструкции из металлических трубок и MDF. Я, знаете ли, предпочитаю собранную на заказ WoodStyle, но пока еще не решил, куда деть внезапно растопырившиеся пальцы. Все-таки выкладывать за мебель три «штуки» зеленых и хрустящих – это просто безумие. Уж лучше компьютер себе новый куплю. В двух экземплярах. И заставлю всю комнату «Бюрократами».

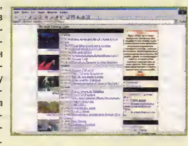
Дмитрий Бурковский

ЛУЧШЕЕ В ИНТЕРНЕТ

ИГРЫ

www.dailytelefrag.com

Недавно в российском Интернете появился новый и очень интересный проект – Daily Telefrag. Нет-нет, к популярной британской газете, несмотря на сходство в названии, этот сайт отношения не имеет. Целиком и полностью он посвящен компьютерным игрушкам. За пару месяцев существования в Сети сервер стал одним из лучших и самых посещаемых российскими игроманами.



В общем, создатели «Телефрага» – не новички в игровом мире. Ранее они под руководством Завхоза делали популярный проект quake.spb.ru («Страница ЗАВХОЗА»). Новый сайт ничем не уступает старому, даже превосходит его и по содержанию, и по дизайну. Тут тебе и новости, обновляющиеся в течение суток, свежие скрины, видеоролики и демки, форумы, репортажи с выставок, обзоры, а также ставшее в последнее время популярным в Интернете анкетирование посетителей. Вопросы самые разные, но, естественно, связанные с игрушками. Словом, обязательно отправьте сайт в «Избранное» – он стоит того.

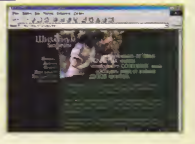
www.gamepost.com

Англоязычный игровой сайт «Геймпост» ничем не уступает лучшим серверам, специализирующимся на новостях компьютерных игрушек (вроде Adrenaline Vault или OGR). Сайт буквально напичкан свежей информацией из мира PC-games: здесь около 30 различных разделов, не считая мелких рубрик. Чтобы просмотреть все содержимое этого сайта, понадобится, наверно, несколько недель – настолько много здесь информации. Любители покопаться в архивах могут получить подборки игровых новостей за последние полтора года!



http://shiza.nd.ru/

Фирма «Новый диск», которая перевела на русский язык популярную игрушку Sanitarium, теперь активно рекламирует ее под названием «Шизариум». Данный сайт целиком посвящен «игре для шизанутых». На эффектно сделанной страничке на посетителя безжалостно вываливают целую кучу мрачных картинок и зловещих терминов типа «бред», «безумие», «страх» и т. п., которые либо окончательно отпугивают потенциального покупателя, если он пуглив, либо побуждают желающих пощекотать себе нервы бежать в магазин за «Шизариумом». Кстати, его можно заказать прямо здесь, через Интернет (раздел «Как заразиться»).



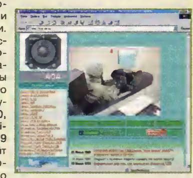
www.3daction.net

«Игровой мир» – относительно молодой сайт ежедневно обновляющихся игровых новостей со стандартным для подобного места набором разделов. Помимо обзоров, превью и читов здесь имеется раздел «Тактика», посвященный советам для прохождения наиболее популярных игр. А центральное место на сайте уделено все же новостям – софтверным и хардверным, корпоративным и интернетовским, интересным и не очень.



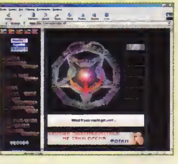
http://fscc.dux.ru/

Симуляторный центр «Угол атаки» – классное место для любителей компьютерных имитаторов самолетов, автомобилей, подводных лодок и прочей военной и гражданской техники. Здесь можно найти исчерпывающую информацию (описание, статьи, полезные утилиты и патчи, картинки) по ряду известных симуляторов: Falcon 4.0, Longbow, MS Flight Simulator 2000, MIG-29 и др. Создал этот сайт автор первого русскоязычного учебника по «MS Flight Simulator» Игорь Супрунов, поэтому и содержимое сайта сделано столь же профессионально и грамотно, как вышеупомянутое издание.



http://www.quake.wplus.net/

Отличный сайт, посвященный лучшей сетевой игре всех времен и народов. Сайтов о Quake в российском Интернете много, и это очень хорошо. Ибо не любить эту крутую игру может только неумный человек. Естественно, на этом сайте разговор идет не только о классическом «Кваке», но и о его продолжениях Quake 2 и Quake 3: Arena, а также о многих других достойных 3D-экшнах. На сайте помимо прочих полезнейших для квакеров вещей (настройка игры, ссылки на крупнейшие Q-сервера) можно найти галерею фотографий известных любителей Quake – несмотря на страшные прозвищаники, жестокие в виртуальном мире люди на фото выглядят очень добродушно. Кстати, также можете заглянуть на дру-

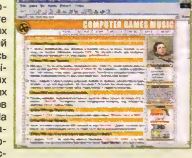




гой любопытный Quake-сервак, на котором живут кровожадные челябинские квакеры, именующие себя «вехами» (**http://arena.chel.com.ru/bexu**).

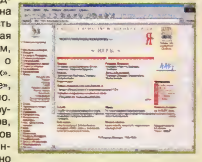
http://www.music.ag.ru/

Музыка играет немаловажную роль в компьютерной игре. Бывает так, что все в игрушке отлично: и сюжет классный, и графика, а вот скучная музыка все портит... Впрочем, на сайте «Музыка компьютерных игр» скучных мелодий вы не найдете. Здесь подобран мощный midi- и MP3-архив самых классных музыкальных заставок из десятков популярнейших игр. На сайте вы найдете и скачаете и энергичный боевичок из Doom, и ностальгическую, но веселую мелодию из «Аладдина», и зловещую музыкальную тему Alone in the Dark, и множество других приятственных музыкальных кусочков.



http://www.km.ru/game/

На сайте энциклопедии «Кирилла и Мефодия» можно найти информацию едва ли не обо всем на свете. Поэтому часть сервера, посвященная компьютерным играм, озаглавлена «Все о компьютерных играх». На самое деле не «все», конечно, но немало. Кроме стандартных рубрик вроде обзоров, новостей и хит-парадов тут есть рубрика «Анонсы», из которой можно узнать о тех игрушках, которые только должны появиться в магазинах.



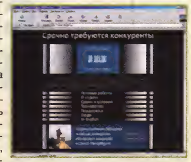
ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

http://www.flashcom.ru/html/stat1.htm

Львиная доля российских пользователей Интернет для соединения с провайдером пользуется модемной связью. И это естественно – оптоволоконная связь через выделенные линии у нас пока что доступна далеко не каждому. Впрочем, пользуясь модемом, тоже можно добиться достаточно быстрого коннекта. Для этого нужно, во-первых, правильно выбрать аппарат, а во-вторых – знать различные хитрости и тонкости модемной связи, которые можно прочесть на данном сайте. Здесь вам объяснят, как купить модем по приемлемой цене, как улучшить скорость передачи уже имеющегося модема, дадут ответы на часть задаваемых вопросов. Студия предлагает дизайн сайтов, их постоянную поддержку, рекламу в Сети, консультации и пр. как своим постоянным партнерам, так и всем желающим.

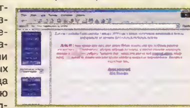
www.design.ru

Если вы профессионально занимаетесь или увлекаетесь компьютерным дизайном, создаете свой сайт в Интернете или же только собираетесь сделать первую домашнюю страничку, вам, безусловно, должна быть знакома знаменитая «Студия Артемия Лебедева», самый популярный российский сервер, посвященный веб-дизайну. Студия была основана на заре всеобщей «интернетизации» нашей страны, в «далеком» 1995 году. Как и 4 года назад, сегодня этот сайт заслуженно остается номером первым по посещаемости среди российских сетевых ресурсов, посвященных дизайну. Среди многочисленных разделов сайта наиболее полезна рубрика «Бесплатное» – здесь находится очень хороший почтовый расшифровщик писем, декодирующий послания, пришедшие в «неизвестных науке кодировках», коллекции бесплатных фонов и кнопок, которые пригодятся веб-дизайнеру-новичку.



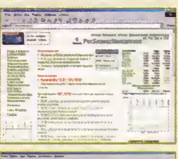
www.angelfire.com/nc/vovikk/

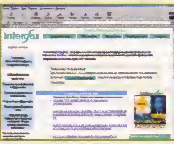
Очень полезный сайт для всех болельщиков футбольных команд. На одной страничке собраны адреса всех гостевых книг российских футбольных клубов. Как известно, именно гостевые книги являются самыми посещаемыми местами футбольных сайтов – здесь всегда можно найти свежую информацию о последних играх и событиях гораздо раньше, чем из газет или ТВ. Фанат обнаружит здесь не только гостевые книги наших лучших команд вроде «Спартака» или ЦСКА, но и ссылки на страницы периферийных, но не менее любопытных клубов вроде «Уралана», «Алании» или новичка высшего дивизиона, подмосковного «Сатурна». Есть здесь и гостевые книги нероссийских, но очень популярных в нашей стране команд, например, «Динамо» из Киева. Навигация по книгам осуществляется очень удобно – в режиме фреймов.



www.rbc.ru
www.interfax.ru

Если вам небезразлична политическая и экономическая обстановка в стране и во всем мире, обязательно запомните эти ссылки. Крупнейшие информационные агентства «РБК» и «Интерфакс» работают в Интернете в режиме реального времени, и самые последние новости можно узнавать именно отсюда, а не из традиционных масс-медиа. За несколько лет существования в нашей стране Интернет переменил наше понятие о оперативности. Теперь о событии, благодаря Сети, можно узнать действительно в момент его свершения, и это не преувеличение. Теперь информационным агентствам, работающим в Интернет, остается только придумать, как бы выдавать новости ДО их свершения ;-)





Tentaculatus
tentaculatus@yahoo.com

СЫГРАЕМ В ПРОСТИТУТОК

В статье рассматриваются некоторые проблемы, связанные с мужским шовинизмом в компьютерных играх. Автор не утверждает, будто все игроки мужского пола являются шовинистами, но констатирует, что большинство игр создается именно в расчете на них.

Секс и насилие всегда были одними из главных составляющих любых развлечений. Компьютерные игры не являются исключением из этого правила, в них две эти темы занимают важное место.

Сколько копий уже было сломано относительно убийств ради развлечения! По этому поводу поднимают шум, во многих странах запрещают кровавые виртуальные забавы; в Германии, например, давить людей на улицах нельзя даже в «Carmageddon», вместо них там выступают роботы. И чем больше крика поднимает морализующая общественность по отношению к насилию в компьютерных играх, тем с большим рвением геймейкеры вводят в свои творения все новые будоражащие черствую душу подробности кровавых убийств.

Однако сколь бы отвратительны ни были сцены насилия, сколь бы травмирующе они не действовали на психику играющих, все это не более чем детские шалости по сравнению с тем, какую трактовку получает в большинстве компьютерных игр тема секса.

И речь вовсе не об изобилии обнаженных натур! Не ожидайте прочесть здесь очередную порцию болтологии об отличии эротики и порнографии и растлении малолетних игроков. Чрезвычайно серьезные проблемы, которые открываются при осмыслении темы секса в компьютерных играх, вовсе не ограничиваются тем, что, дескать, у этой тети нет лифчика. Оставим это ханжам и пустомелям; поговорим о более важном. Тема секса в компьютерных играх есть в первую очередь вопрос об отношениях между полами, об их взаимном уважении и доминировании. Стоит лишь немного задуматься, как становится ясно: мир компьютерных игр – исключительно мужской мир, мужчины создают его, составляют своды правил, по которым в нем следует существовать, и властно навязывают эти законы женщинам.

Мир компьютерных игр – мир мужского шовинизма.

Есть, конечно, и некоторые исключения из этого правила, вроде Роберты Уильямс или Джейн Дженсен, создательниц соответственно «Phantasmagoria» & «King's Quest» и «Gabriel Knight»; но это как тампоны o.b. – единственные в мире гигиенические тампоны, созданные женщиной-гинекологом; в подавляющем большинстве мужчины диктуют свою волю в создании и компьютерных игр, и гигиенических тампонов.

Можно много трещать о равноправии мужчин и женщин, об эмансипации и движениях феминисток, но все это – кимвал звенящий, пока мужчины не начнут испытывать к женщинам настоящее уважение, рассматривая их как равных себе. Пока же в мире компьютерных игр женщина занимает подчиненное, униженное, рабское положение.

Мужчина-шовинист оставляет женщине всего лишь три роли, в которых ей дозволено выступать. Они таковы:

1. Слабое, невинное существо, ни на что не способное, кроме как быть объектом спасения и защиты со стороны настоящего мужчины;
2. Злодейка, коварная хитрая соблазнительница, которая стремится погубить мужчину;
3. Верная помощница, преданная собачка у бедра сильного мужчины.

В компьютерных играх женщине достается одна из трех вышеперечисленных ролей – и не более того. Была, конечно, пара-тройка исключений, но они не оказали существенного влияния на развитие темы взаимоотношения полов в виртуальных развлечениях (алло, Лаура Боу!).

На первый взгляд может показаться, что появление Лары Крофт и ее многочисленных более или менее удачливых последовательниц является решительным шагом женщин на пути к истинному равноправию в мире компьютерных игр; однако скоро мы увидим, что перед нами – наиболее извращенный пример проявления мужского шовинизма.

Рассмотрим же эту жалкую галерею портретов, в прокрустово ложе которой пытаются запихнуть женский пол.

БЕЗЗАЩИТНАЯ ПРИНЦЕССА

Золотистые кудрявые локоны, невинные голубые глаза – женщина, взывающая о спасении. Не раз и не два нам приходилось вызволять из беды различных королевен и просто красавиц, размахивая картонным... э-э... виртуальным мечом. Чего стоит та же «Ecstatica». Давайте отложим звенящую железяку и задумаемся над двумя вопросами: зачем спасать принцесс и почему это надо делать?

Ответ на последний из них очевиден – бедное, слабое создание не в силах позаботиться о себе, и ей ничего другого не остается, как доверить свою судьбу в руки мужчины. Таким образом, изначально в постановке проблемы женщина рассматривается как нечто никчемное, ни на что не годное, этакий лопоухий даун, за которым нужен глаз да глаз.

Вот – первое унижение, первое уничижение, а сколько их мы насчитаем еще!

Постараемся теперь ответить на второй вопрос: а зачем мужчине спасать эту принцессу? Возможно, потому, что он – хороший парень и должен спасать всех и каждого. Доводилось же вызволять и трясущихся старичков, да и весь мир оптом. Так в чем же кардинальное отличие спасения женщины?

В том, что ею можно обладать.

Спасший женщине жизнь мужчина воображает, что приобретает на нее неотъемлемое право. Оцените глубину, на которую проваливается достоинство женщины в глазах мужчины-шовиниста. Только что ее заклеймили как полное ничтожество; теперь же свели до положения вещи, ценного приза, который нужно завоевать.

Мужчина не спасает женщину, а сражается за свой приз.

И именно такая трактовка преобладает в компьютерных играх. После того как мужчина спасает женщину от чудовища, он обнимает ее и целует. В честь чего, ребята? Какие чувства может она к нему испытывать, кроме благодарности? Зачем сразу руки распускать? У храброго спасителя даже не возникает мысли о том, что у женщины могут быть свои чувства, своя жизнь, свои решения – он спас ее, и она принадлежит ему. Процесс спасения женщины на самом деле вовсе не носит благородного характера! Это всего лишь игра, сугубо мужской спорт. Элементарная кадрежка ничем не отличается от якобы благородных спасательных операций. А таких примеров в мире компьютерных игр множество, начиная с того же «Larry», в котором за каждую девицу игроку выдается эротическая картинка. Пусть даже она, крича и отплевываясь, удачно миновала объятия незадачливого героя! Какое мужчине-шовинисту дело, хочет его женщина или нет? Он ее получил, полуобнаженный портрет сохранен на жестком диске. Следующая...

Эротический тетрис – не более чем логическое продолжение идеи о спасении женщины, только на этот раз все грубее и отчетливее. Сильный мужчина, победитель по натуре, справляется со своей задачей – в данном случае с падающим сверху кирпичиками – и получает женщину, как вещь.

Не только как предмет, но и как деньги! В мире компьютерных игр женщина превращается в средство обращения, в валюту. Вспомним такой бессмертный жанр, как стрип-покер и прочие карточные игры на раздевание.

Азарт реальной забавы состоит в том, что игрок выкладывает живые денежки. Разработчики призадумались, как же придать такой же задор игре компьютерной? Выход было очевиден – вместо денег вполне подойдет обнаженная женская плоть. Что может быть лучше? А что может быть унизительней?

Женщина превращается в живой товар, становится рабыней на рынке мужских удовольствий. Зачем на уровнях «Duke Nukem 3D» расставлены полуобнаженные красотки? Не более чем для развлечения.

Такова первая роль, которую позволяют занять женщине мужские компьютерные шовинисты – роль слабого спасаемого создания. Пытаясь выдавать свои действия за заботу, они на самом деле низводят женщину до положения вещи, которой можно обладать, предмета, лишенного чувств и собственного достоинства. Все женщины в их глазах не более чем проститутки.



ТЕМНАЯ СОБЛАЗНИТЕЛЬНИЦА

Вторая роль, которую мужской шовинист отводит женщине, – роль злодейки. Мы спасли много принцесс, это верно, но гораздо больше красивых сексуальных девушек мы убили, разрубили мечом, сожгли огненными шарами.

Каждый хорошо знает, как они выглядят. Полуобнаженные, их сочные развитые груди плотно обтянуты черной полоской ткани, которая не только не скрывает, но еще более подчеркивает соблазнительные формы женщины. Их длинные обнаженные ноги уверенно стоят на земле и не выражают никакой готовности сомкнуться на талии сильного мужчины. Такие персонажи, как правило, очень опасны.

Женщина – сама опасная из всех игрушек, говорит мужчина-шовинист, стоит ему лишь столкнуться с женщиной, имеющей чувство собственного достоинства.

Подобных смертельных красоток можно перечислять долго и с удовольствием – Cirae-Argoth из «Witchhaven 2», арбалетчица из «Shadow Warrior», Seducer и Dark Seducer из «Battlespire» и многие другие. Даже для «Quake» созданы сексуальные и чрезвычайно опасные боты-девушки.

Секс и насилие здесь объединяются.

Пожалуй, стоит сразу же ответить на изумленные возражения читателей, которые, задумчиво почесывая в затылках, придут к выводу, что в компьютерных играх, пожалуй, в роли противников выступают не только женщины, но и мужчины, да и полно всякой нечисти, чья половая принадлежность может быть определена с большим трудом, а то и вообще остается неизвестной. Отчего же мы акцентируем внимание на женщине в качестве оппонента и ничего не говорим о монстрах, которые откровенно являются мужчинами, хотя таких гораздо больше?

Верно, больше. Но дело не в количестве, а в трактовке. Слышали выражение «первичные половые признаки»? Краснеете? С чего бы? Лупоглазить на почти полностью обнаженную красотку с большим бюстом и крутыми бедрами – совсем не то же самое, что стрелять в зомбименов или грантов.

Когда игроку противостоит монстр-мужчина или же монстр неопределенной половой принадлежности, это мужские игры.

В них нет сексуального подтекста, не затрагивается тема взаимоотношения полов. Но если в качестве противника избирается женщина, то ее обязательно надо почти полностью раздеть и сделать чертовски сексуальной. Настоящему мужику даже в голову не придет мысль о том, что женщине вовсе не требуется соблазнить его, дабы потом вышибить мозги из черепа.

Позволяя женщине выступить в качестве своей противницы, мужчина-шовинист глубоко уверен, что в этом противостоянии главную роль должен играть секс. Он собирается доказать ей, себе и всему миру, что он – мачо, что он способен одержать над нею верх, подмять под себя. То, что женщина может противостоять мужчине без какой-либо сексуальной подоплеки, мужской шовинист не допускает.

Ведь женщина, как он полагает, создана только для того, чтобы удовлетворять его в постели.

Но это не единственное и далеко не главное в процессе унижения достоинства женщины, которое происходит при создании эротичных злодеек в компьютерных играх. На самом деле проблема здесь гораздо глубже.

Безмятежное существование мужчины-шовиниста время от времени настойчиво беспокоит то обстоятельство, что женщины, как это ни кажется ему странным, вовсе не согласны занимать то подчиненное положение, которое он для них отвел.

Столкнувшись с сопротивлением со стороны женщины, которая отстаивает свои права на достоинство, мужчина-шовинист не может рассматривать ее иначе, как злодейку. Все сексуальные негодяйки из компьютерных игр олицетворяют собой стремление женщин к равноправию, к тому, чтобы их ценили и уважали.

Любое заявление подобного рода мужчина-шовинист воспринимает как агрессию, направленную на него. Единственная реакция, на какую он оказывается способен, – подавление бунта, уничтожение идеи женского равноправия вместе с его носительницами.

Мужчина-шовинист не в состоянии закрыть глаза на существование гордых, самодостаточных и уверенных в себе женщин. Поэтому он рассматривает их как злодеек, которых следует уничтожить как можно скорее.

ЛОЖНОЕ РАВНОПРАВИЕ

Давным-давно, когда печально известная игра «Unreal» только-только начинала создаваться, ее разработчики долго и с увлечением рассказывали о ее концепции как о прорыве в плане женского равноправия в компьютерных играх. Досталось тут в первую очередь высокому блондину Дюку Ньюкему, который относился к противоположному полу без всякого уважения. Делая главной героиней игры девушку, геймейкеры обещали тем самым восстановить исторически-половую справедливость.

Как известно, эта игра опоздала во всех отношениях; «Quake 1-2» опередил ее по части движка, а «Core Design» представила играющему миру крепкую и уверенную в себе девицу по имени Лара Крофт. Бедная Лариска – должно быть, ей давно икается; но таковы издержки популярности. В любом случае многие поверили в то, что наконец-то притеснению и унижению женщин в мире компьютерных игр придет конец.

То ли разработчики «Unreal» были очень наивными людьми, то ли бессовестно лукавили с наивными игроками и журналистами. Конечно, с воплощением концепции в жизнь их опередили, но идея осталась прежней. В самом деле, Лара Крофт представляет собой самодостаточную, уверенную в себе девушку, которая без труда может постоять за себя, не нуждаясь – якобы – в помощи мужчины.

Ой ли?

Ребята, вы на самом деле думаете, что журналы с обнаженными девушками предназначены для девушек?

Нет ничего более очевидного, чем факт, что зрелище полуобнаженной Лары Крофт предназначено в первую очередь не для женского, а для мужского глаза. Разве еще для лесбиянок, но о них разговор отдельный. Любой, кто играл в «Tomb Raider», знает, что самое главное в нем – Лара, Лара и еще раз Лара.

Лара карабкается по скалам. Лара прыгает через пропасть. Лара делает стойку на руках. Кто ругал камеру за то, что она показывает не противника, а красотку Крофт? Девочка справится с ними и без нас, для этого существует автоприцел; показывать же надо ее тело, грудь, бедра, ягодицы...

Опыт показал, что на одну и ту же красотку можно смотреть очень долго. Для поддержания интереса во второй части ей позволили переодеваться. В том числе – в бикини. И это – женское равноправие? Когда якобы самодостаточную девицу тащат на подиум и раздевают на утеху миллионам мужиков? Бедной Лариске за это даже денег не платят, благо она виртуальный персонаж.

И успех всех подражаний диктовался в первую очередь сексуальностью главной героини. Помните, как смачно прикладывали физиономией об асфальт «Excalibur 2555 AD»? И правда – это же не девушка, а буратино необструганное... А вот Надя из «Nightmare Creatures» очень неплохо смотрится.

Заявленное как прорыв женского равноправия направление оказалось всего лишь новым способом эффектно раздеть девушку. Но это только первый слой – как и в любом унижении, глубинный смысл гораздо темнее поверхностного.

Перед нами третья и последняя роль, которую мужчина-шовинист может отвести женщине, не почувствовав при этом, что задето его собственного достоинство. Это роль помощницы, верной и услужливой исполнительницы его приказов.

В самом деле, что может Лара Крофт без того, чтобы ею не управляли чуткие руки игрока? Только стоять на месте да пялиться куда-то вдаль. Нет. Только настоящий мужчина может провести ее через лабиринты опасностей, только благодаря ему Лара способна победить множество могущественных и злых противников, а без него она никто.

Изначально мужчина-шовинист пытается низвести женщину до положения вещи. Наталкиваясь на сопротивление, он идентифицирует женщину как врага и старается ее подавить, уничтожив ее стремления. Но видя, что и этот путь не ведет его к полной и окончательной победе, он дает женщине небольшой шанс приблизиться к его славе – разумеется, на вторых, подчиненных ролях, в функции исполнительницы, ни на что не способной самостоятельно.

Как бы мужчина-шовинист ни смотрел на женщину, он не видит в ней равную себе, а всегда подчиненную тем или иным способом. Компьютерные игры – богатый материал примеров такого отношения к женщине, и почти ни одного примера, где ее достоинство не унижалось бы, где к ней относились бы с уважением.

Нам остается только понять, почему.

ПРАВДА О МУЖСКОМ ШОВИНИЗМЕ

Мужчина проявляет свою агрессию по отношению к женщине, и форма этой агрессии зависит от поведения женщины в такой ситуации. Крайняя ее форма – когда игрок, восседающий в недрах огромной тяжелой машины, в буквальном смысле давит своей массой красивых длинноногих девушек – ярко выраженный фантазм на тему агрессивного секса.

Но почему? Что заставляет мужчину-шовиниста в облике игрока относиться к женщине таким образом? Мы получим ответ на этот вопрос, когда поймем, что из себя представляет мужчина-шовинист.

Он игрок или геймейкер. В глубине души он остается мальчишкой, готовым играть вне зависимости от своего возраста. Это – душевная молодость, открытость миру, готовность всегда воспринять новое, и это хорошо.

В то же время это – инфантильность.

Играя в игры, мужчина становится мальчиком, ребенком. Ребенок же требует заботы, ласки, нуждается в человеке, который решал бы за него все проблемы и позволял играть в свое удовольствие.

Чаще всего таким человеком становится мать. Инфантильный в душе, мужчина-игрок в то же время должен быть крепким и собранным снаружи – настоящим мужиком – вне зависимости от того, действует ли он в реальной жизни, решая свои реальные проблемы, или сражается в непримиримой схватке по сети.

Ребенок в душе, крутой мужик снаружи. Фактически это описание комплекса неполноценности. Мужчине-шовинисту нужна женщина, которая бы о нем заботилась, вытирала ему сопли, кормила кашей и включала компьютер, пока он доедает. В то же время он слишком горд, чтобы отдавать себе в этом отчет.

Отсюда его страсть к высоким, стройный женщинам в компьютерных играх. У них должна быть большая грудь и крепкие бедра. Это символы материнства – ребенок выходит между бедер женщины и кормится ее грудью.

В то же время это женщина с пистолетом, с большим твердым стволом. Очевидно, что перед нами – фаллический символ, который выражает силу и агрессию. В глубине души мужчина-шовинист готов подчиниться женщине, готов признать ее власть над собой, и не только потому, что понимает: она сильнее его, но и потому, что ему так удобнее.

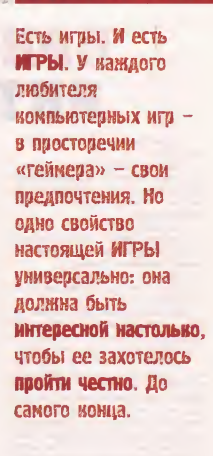
Унижение женщин в компьютерных играх со стороны мужчин-шовинистов – поступок до безумия детский, подобный тому, как капризничает маленький ребенок. Подавляя женщину, мужчина-шовинист тем самым пытается уничтожить свою великую от нее зависимость.

Компьютерные игроки любят обсуждать тему насилия в играх. Они бравируют ею, подобно наркоманам, которые уверены, что способны без труда преодолеть вредное влияние и вовремя остановиться. Тему игрового секса игроки обсуждают далеко не так часто.

Мужской шовинист боится услышать о себе правду. Боится потому, что слишком хорошо знает ее.

Денис Чекалов

НОРМАЛЬНЫЕ ГЕРОИ ВСЕГДА ИДУТ В ОБХОД!



ОБ ИСПОЛЬЗОВАНИИ CHEAT-КОДОВ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Вот, был я на Battle.net,
и узрел я собрание
величайших лжецов
подлунного мира,
и дух мой возмутился,
ибо познал я лицемерие их.
Книга безымянного геймера

Зачем люди играют в компьютерные игры? Явно не ради результата. Потому что результатом обычно бывает бессвязный мультик и надпись «The End» на экране. Купив пиратский диск, лишаешься и этого, ведь пираты ради экономии места часто вырезают предыстории и финалы. Нет, в игре важнее всего процесс, острые ощущения, возможность погрузиться в виртуальный мир со своими собственными законами. Полутемные коридоры и дробовик наперевес! Войско верных кентавров под стенами вражеского города! Крутой горный серпантин под колесами! Азарт, адреналин в крови, бессонная ночь перед монитором! Только не забыть почаще сохраняться...

Неудачи, однако, неизбежны. Рано или поздно попадается дверь, которую не можешь открыть, уровень, который не можешь пройти, головоломка, которую не можешь разгадать. А так хочется увидеть, что там будет дальше! И сидит бедный геймер, кусает локти в бессилии. Любая, даже самая захватывающая и увлекательная игра перестает быть таковой, когда в ней невозможно выиграть. Короче говоря, игра радовать должна, а не напрягать! Вот поэтому почти для всех игр существуют коды, заложенные ее создателями (особенно для 3D-action). Есть в этих кодах что-то притягательное, определенно есть. Набираешь код бессмертия, высвечивается тебе сообщение «God mode on», и с этого момента ты всемогущ и всевластен, неуничтожим, как Брюс Уиллис, ты равен богам, ты крошишь бедных хилых монстров в капусту! Халява, сэр! Мало кто может устоять перед таким искушением, разве только рисковый азартный человек с сильной волей.



Другое приятное развлечение – мелкое хакерство. Это уже требует несколько больших способностей, чем просто умение нажимать на клавиши, хотя и не исключительных. Уверяю вас, ломать игрушку – процесс не менее интересный, чем играть в нее. В этом случае соревнуешься не с глупым компьютером, который только и умеет громоздить монстра на монстра, а с умным программистом. Вскрываешь, например, save-файл, заменяешь пару-тройку чисел (как правило, в сторону увеличения), и играй себе на здоровье.

Для тех, кто не хочет мучиться: Интернет прямо-таки переполнен сборниками чит-кодов, хинтов, солюшенов, советов по прохождению и программ для взлома разных игр, бери – не хочу. Многие, кстати, и не хотят. Не всем интересно играть нечестно. У чит-кодов есть оборотная сторона, и состоит она в том, что нарушается баланс игры. Сюжет теряет привлекательность, разгадывание загадок становится бессмысленным, отсутствие мыслительного процесса и волнения за исход игры вызывает скуку. Проходишь блицкригом по землям убогих противников, не успевших развиться до достойного уровня, и никаких острых ощущений.

Но пусть все-таки будут коды! Пусть каждый сам выбирает, как ему играть – честно или не очень. Главное, чтобы этот выбор всегда был. А ежели кто знает коды к «Паркану» – черкните на мэйл!

Лера Крофт, lera_croft@mail.ru

ПРИЗРАК ИЗ ИНТЕРНЕТА

– Будем стучать или войдем сразу? – спросил я.

– Не будь глупым, Майкл, – ответила девушка, и затвор пистолета резко щелкнул в ее руках. – Конечно, постучим. Она с размаху вышибла ногой деревянную дверь.

Шум удара гулко отдался под сводами пустого здания. Яркий дневной свет хлынул в темное помещение, открывая прогнившие балки.

– Выходи по-хорошему, приятель, – приказала Френки. – У меня нет настроения шутить.

Незнакомец, кем бы он ни был, не откликнулся, предоставив Франсуаз самой решать, в какой из пыльных углов направить дуло своего пистолета.

– Давай ты объяснишь мне еще раз, – попросил я, заходя следом за девушкой. – Совершенно незнакомый человек звонит тебе и просит приехать сюда, на окраину города, в пустующий склад. С собой он просит привезти современный высокоскоростной компьютер ценой в несколько сотен тысяч долларов. Я не пропустил ничего важного?

Франсуаз стремительно развернулась и чуть не разнесла голову бродячей кошке, которая с визгом выпрыгнула в окно.

Старый дом весь состоял из скрипов; здесь визжало и постанывало все – прогнившие перекрытия, стены, разбитая и рассохшаяся мебель, не годившаяся даже на растопку.

– А тебе не пришло в голову, что это может быть мошенник? – осведомился я. – Так, хотя бы маленькое подозрение.

– У него был испуганный голос.

Я согласно кивнул.

– Помнишь, что случилось в *прошлый* раз, когда ты бросилась помогать человеку с испуганным голосом?

– Заткнись.

Франсуаз резко распахнула следующую дверь, но и соседнее помещение тоже оказалось пустым.

– А если бы он попросил тебя собрать свои драгоценности в узел и сбросить их с моста Золотые Ворота, ты бы это тоже сделала?

– Заткнись.

Я махнул рукой.

– Здесь нет ни одного человечка, Френки. Твой воришка сразу же смылся, как только увидел твой пистолет. Не строй из себя дурочку.

Франсуаз как раз собралась в третий раз мягко посоветовать мне хранить молчание, как вдруг ее чувственные губы изогнулись в улыбке.

– Людей здесь, может, и нет, – пробормотала она, пряча пистолет в кобуру. – Но кое-кто есть. Эй, выходи, нежить.

– Я не нежить, – обиженно отвечал призрак, выбираясь из покосившегося шкафа.

Перед тем как проделать это, привидение раскрыло дверцу вместо того, чтобы просочиться сквозь нее. У парня были свои представления о приличиях.

– Не слышал, чтобы привидениям нравились компьютеры, – заметил я. – Особенно дорогие.

Призрак тяжко вздохнул, сожалея, что ему пришлось ввести нас в расход. Однако я сомневался, что он отверг бы нашу помощь из-за такой малозначительной детали, как деньги – если они наши, а не его.

Франсуаз присела перед призраком, согнув ноги в коленях. Так моя партнерша делает обычно, когда разговаривает с маленькими детьми. Девушка сочла, что призрак – существо слабое и бестолковое и необходимо подбодрить его тоном школьной воспитательницы.

– Как же тебя угораздило сюда попасть, дружок? – ласково спросила она.

Привидение повисло в воздухе в нескольких футах над ее головой и не догадалось вовремя встать в позу нашкодившего ребенка.

– Все дело в искривлении пространства, – печально сообщило оно мне. – А ваша подружка что-то потеряла? Я помогу найти.

Ничто не выводит Франсуаз из себя вернее, чем пренебрежение ее заботой.

– Значит, тебя засосало в наш мир через компьютер? – поспешно спросил я, чтобы сменить тему.

– Меня всегда интересовал ваш мир, – объяснил призрак, подлетая ко мне и устраиваясь в моем жилетном кармане. – А информационные сети – место, где призраки чувствуют себя хорошо. Там почти так же комфортно, как и в нашем измерении.

– Значит, ты вышел из компьютера не с той стороны? – процедила девушка. – А кто же тебе мешает вернуться?

– Поэтому я и позвонил вам, – призрак еще глубже забрался в мой жилетный карман, и его голос стало плохо слышно. – Я проник в телефонную сеть и сделал звонок. Мне нужен очень мощный компьютер, чтобы вернуться домой, иначе я не стал бы вас беспокоить.

Франсуаз искривила губы, и я понял – у девушки появился план, как можно вернуть привидение в иной мир, не прибегая к помощи информационных сетей.

– Не волнуйся, приятель, – я похлопал себя по жилетному карману. – Тетя не сделает тебе больно.

Призрак недоверчиво оглядывал высокую башенку компьютера и любопытно пучил глаза, когда я подсоединялся к Интернету через мобильный телефон.

Франсуаз вся кипела от злости. Она очень любит помогать ближним, но терпеть не может, когда те предпочитают принять помощь от меня, а не от нее.

– Скоро вы там? – спросила она.

– Я не могу, – жалобно прохныкал призрак.

– Мужчины так всегда говорят, – процедила Франсуаз, подходя к нам. – И обычно бывают правы. Что там еще?

– Я хочу домой, – запричитало привидение.

– Он сможет вернуться только через тот терминал, через который его засосало в наш мир, – объяснил я, отключая компьютер от телефона.

– Сразу видно – нечисть, – бросила Франсуаз.

Вряд ли это был справедливый упрек, особенно в устах девушки, глаза которой могут светиться злым огнем. Но несчастный призрак в моем кармане уже никого не слушал.

– Я хочу домой, – плакал он и скребся об мой жилет. – Верните меня домой.



– Не плачь, – успокаивающе проговорил я. – Вспомни, где находится терминал, сквозь который ты прошел?

– Я не хочу возвращаться туда, – завыл призрак. – Там страшно. Верните меня домой.

Услышав столь жалобные мольбы, Франсуаз смягчилась.

– Просто расскажи мне, где это, – попросила она.

Призрак плакал, говорил сбивчиво и насквозь промочил мне слезами рубашку, что не сделало общение с ним более приятным.

– Это здание фондовой биржи, – пояснил я.

Призрак не знал, что такое фондовая биржа, но согласно забился у меня в кармане.

– Им нужны мощные компьютеры, чтобы перекачивать деньги по всему миру. А теперь расскажи, почему ты не хочешь туда возвращаться.

Всю дорогу от заброшенного дома в деловой центр города призрак так сильно бился у меня под пиджаком, что люди в проезжавших мимо машинах оглядывались с удивлением. Правда, заметив, в компании какой красивой девушки я нахожусь, они быстро находили причину моего ускоренного сердцебиения.

Признаюсь, однвко, что я предпочитаю быть с Френки наедине, не имея в машине заблудившихся привидений.

– Ты говоришь, что там шестеро вооруженных людей? – переспросила Френки.

– Может, и больше, – призрак мелко затрясся от одной мысли об этом. – И они очень злые.

– Этого не может быть, Майкл. Налетчики не могли проникнуть в здание биржи.

– Нет, если только они не работают там охранниками. Они подождали, когда в здании никого не будет, а сейчас перекачивают чьи-то денежки на свои счета на Каймановых островах.

Я не на шутку встревожился.

– Френки, а вдруг наши?

– Я не стану подниматься с вами, – заявил призрак и вжался в карман. – Я останусь в машине.

– По-твоему, мы вытащим тебе компьютер со сто двенадцатого этажа? – осведомился я. – Нет, дружок, ты пойдешь с нами. И вообще – чего тебе бояться вооруженных людей? Ты ведь призрак.

– Они плохие, – отозвалось привидение. – Вот и все.

– Какая знакомая аргументация, – произнес я, подходя к раскрывающимся дверям. – Ты бы с ним подружилась, Френки.

Я подошел к столику администратора.

– Моя фамилия Амбрустер, из совета директоров «Амбрустер Ойл». Кто сейчас находится в бирже?

Седой старичок, который не смог бы оборонить от грабителей даже собственную лысину, прокряхтел:

– Только персонал здания, мистер Амбрустер. С полудня до завтрашнего утра биржа закрыта.

– Тогда, я полагаю, главный компьютер должен быть отключен.

Старик кольнул взглядом экран монитора на своем столе. Он понял, что мои слова легко проверить.

Франсуаз легко ударила его по руке ребром ладони и презрительно осмотрела пятизарядный пистолет, который привратник пытался достать из стола.

– Сколько они заплатили тебе за то, чтобы ты очистил здание? – спросил я. – И как ты это объяснил?

– Они сказали, что переведут на мой счет десять тысяч долларов, – ответил старик. – Я сказал всем, что получил звонок, будто в здании бомба.

– Десять тысяч, – усмехнулся я. – Они там закачивают себе миллиарды.

– Он не смог бы поверить в то, что ему дадут так много, – произнесла Френки. – Мелких людей не ловят на крупную наживку.

– Я не пойду наверх, – заверещал призрак. – Там же бомба.

Я распахнул полу пиджака, чтобы он мог слышать меня лучше.

– Нет никакой бомбы, приятель. Это был обман, чтобы очистить здание.

– У вас там микрофон? – перепугался старик. – Что, здание уже окружили? Пусть не стреляют в меня, я уже сдался!

– Подождем, пока они спустятся, – предложил я. – Они не ждут засады.

– Перед тем, как уйти, они могут отформатировать компьютер, чтобы замести следы, – процедила девушка. – И я не собираюсь торчать здесь в компании двух кретинов – старого и сидящего в твоем кармане. Включите нам скоростной лифт, дедушка.

Привратник испуганно застучал по клавишам. Франсуаз подошла к нему сзади и прикоснулась к его затылку кончиками пальцев.

Глаза человека закатились, он упал на стол.

– Ему полезно пару часов поспать, прежде чем его посадят на нары, – бросила девушка. – И так он не сможет предупредить своих подельников.

– А если бы он упал головой на клавиатуру и заклинил лифт? – спросил я.

– Где точно находился терминал? – обратилась девушка к призраку, не обращая внимания на мой вопрос.

– Вторая дверь от лифта, налево, – призрак высунулся из-за полы моего пиджака, но, увидев оружие в руках Френки, юркнул обратно.

– Ты ехал на лифте? Ты же призрак.

– Я испугался.

Франсуаз резко остановила лифт между этажами и вынула из внутреннего кармана узкую черную коробочку и отвертку.

– В отличие от тебя, Майкл, я ношу в карманах только полезные вещи.

Девушка быстрыми движениями отвинтила щиток камеры слежения и воткнула в панель несколько проводков, переключая обзор на миниатюрный экран.

– Сейчас мы узнаем, сколько их, – сказала она. – Ты был прав, дружок: их гораздо больше, чем шесть. Их восемь.

– Не собираюсь спрашивать, как ты намерена действовать, – сказал я. – Не хочу об этом знать.

Двери лифта начали раскрываться.

– Отвлечем внимание, постараемся незаметно проскользнуть к терминалу, потом вызовем полицию. Но все зависит от того, есть ли там наши деньги.

– Есть, – с готовностью ответил призрак, не подозревая, какой страшной опасности тем самым себя подверг. – Откуда иначе я нашел бы ваш телефон?

– Двое налетчиков вышли встретить нас, – предупредил я.

– Они воруют *наши* деньги, – произнесла Френки.

Первый налетчик получил пулю еще до того, как дверцы раскрылись, второго отбросило к стене секундой спустя. Франсуаз решительно направилась вперед, в залу с главными компьютерами.

Один из преступников попытался приподняться, но Френки наступила на него каблуком, и он больше не двигался.

Дверь в компьютерную залу распахнулась, и на пороге показался человек, привлеченный шумом. Девушка наотмашь ударила его рукояткой пистолета и шагнула в комнату.

Ураганный огонь пронесся по зале, и когда я вошел в комнату вслед за Френки, ни один из преступников уже не мог причинить вреда никому, кроме местной уборщицы.

– Это ты называешь незаметно проскользнуть? – осведомился я, отбрасывая ногой пистолет одного из налетчиков.

– Они еще не успели завершить передачу, – Френки подсела к главному компьютеру. – Ну что, здесь тебя выбросило из терминала?

– Не знаю, как вас благодарить, – произнес призрак, а это означило, что он никак не станет нас благодарить.

Он забрался в терминал и, повозившись там, принялся забираться в информационную сеть.

Я раскрыл мобильный телефон, чтобы вызвать полицию и скорую помощь.

– Если через Интернет в наш мир могут проникать такие твари, – произнесла Френки, – то кого еще можно там встретить?

– Примерно то же самое, – отвечал я, – сказали мне мои родители, когда я представил им тебя.

Денис Чекалов

Новости от BabCom

9 июня на TNT состоялась премьера первого эпизода «Крестового похода».

Стражинский получил премию Брэдбери за лучший драматический сценарий. До этого момента единственным лауреатом премии в данной номинации был Джеймс Камерон, автор сценария фильма «Терминатор-2».

«Сон в сиянии» выдвинут на получение премии Hugo за лучшую драматическую постановку. Два эпизода «Вавилона-5» уже получили эту премию – «Пришествие Теней» и «Несбывшиеся надежды».

«Вавилон-5» выдвинут на получение премии Saturn в трех номинациях: «Лучший сериал на кабельном телевидении», «Лучший актер телесериала» (Бокслейтнер), «Лучшая актриса телесериала» (Кристиан).

Мира Фурлан выдвинута на получение премии журнала «Sci Fi Universe» в номинации «Лучшая актриса».

Именем Стражинского был назван один из астероидов, открытый еще в 1992 году. Теперь он называется 8379 STRACZYNSKI.

Sierra объявила название космического симулятора – «В самое пекло» (Into the Fire).

Памятные даты

16 июля 1956 – родился Джерри Дойл (Майкл Гарибальди).
17 июля 1954 – родился Дж. Майкл Стражинский.
19 июля 1997 – Стражинский объявляет об уходе Клаудии Кристиан.
19 июля 1998 – премьера фильма «Третье пространство» на TNT.

МАЙКЛ О'ХАРА



Майкл О'Хара родился 6 мая 1952 года в Чикаго. Его семья была довольно большой и не очень обычной: отец – ирландец с примесью немецкой крови, мать – итальянка. У Майкла есть сестра и два брата, причем оба – кадровые военные (один моряк, другой летчик).

О'Хара довольно рано начал интересоваться актерской профессией. Как оказалось, здесь большую роль сыграли гены.

О'Хара: В детстве я привык смотреть фильмы с моим отцом, и он всегда объяснял мне, как актеры используют глаза, мимику и пр., чтобы произвести впечатление на зрителя. Мой отец в юности был очень увлечен театром, так что подобная страсть досталась мне по наследству. Поначалу я поступил в колледж. После окончания учебы я отправился в Нью-Йорк, но поначалу решил задержаться в Гарварде, который расположен неподалеку.

Во время учебы в Гарварде О'Хара занимался английской литературой и ездил по стране вместе с Glee Club. Он побывал и в Европе и даже выступал перед самим Папой Римским.

О'Хара: У меня есть музыкальный фрагмент Леонарда Бернстайна, посвященный мне и Harvard Glee Club. Это небольшая пьеса, которую мы пели. Моя мама до сих пор хранит оригинал этих нот.

Изведав успех на сцене, О'Хара решил покинуть Гарвард, направился в Нью-Йорк и поступил в престижнейшую Julliard Scool of Acting, где занимался с величайшими актерами и педагогами. Свою первую роль Майкл сыграл в мюзикле «Добрые вести» – то была роль футбольного игрока. Позднее он трижды получал главные роли в спектаклях на Бродвее. Спектакль по пьесе Брехта «Галилей», где О'Хара также исполнял главную роль, был признан одной из десяти лучших постановок. За роль в пьесе «Оттенки коричневого» Майкл получил премию Афро-американского театрального сообщества.

Будучи довольно известным актером, Майкл хочет попробовать себя в качестве сценариста и режиссера – он даже записался на курсы сценаристов. Но, несмотря на желание еще сильнее загрузить себя работой, О'Хара умеет отдыхать. Обычно он уезжает на остров Беквиа, расположенный в архипелаге Сент-Винсент и Гренадины в южной части Карибского моря. Во время отдыха он больше всего любит читать и ловить рыбу. Среди его любимых писателей – Водсворт, Шекспир, О'Нейл.



Любопытно, что Майкл до начала работы над «Вавилоном-5» не только не был поклонником научной фантастики, но и почти ничего не знал о ней (кроме романов Жюля Верна, прочитанных в детстве). Однако, несмотря на это, О'Хара был приглашен на пробу для съемок в «Вавилоне-5» и успешно прошел ее. Он был утвержден на роль командора Синклера, оставившего неизгладимый след в душах множества поклонников сериала. Видимо, причина столь сильной любви к этому персонажу связана в первую очередь с отношением самого актера к своей роли. Дело в том, что в работе над новой ролью Майкл пытается узнать всю подноготную о персонаже, стараясь прояснить его историю, успехи и неудачи, чувства и мысли. Скорее всего, именно поэтому он стал единственным актером, которому Стражинский отдал так

называемую «библию» – книгу, куда были собраны все наброски, идеи, предложения и т. п. О'Хара настолько профессионально относился к своей работе, что даже просматривал «ежедневки» – начерно смонтированные фрагменты сцен, отснятых за день, чтобы увидеть, как следует изменить свою игру, чтобы достичь большего эффекта.

О'Хара: Синклер является одной из моих самых любимых ролей. Я очень много вложил в нее. И она оказала большое влияние на мою карьеру. Необыкновенно интересно играть настоящего героя. Если что-то случалось с ним, это происходило и со мной – во всяком случае, так мне казалось.

В этой роли очень много от меня самого. Я не настолько привлекательный человек, как командор Синклер: он совершенно выдающаяся личность. Но я попытался внести в него нашу веру в честь и порядочность, чувство долга и готовность жертвовать собой во имя общего блага.



Я пытался сделать персонаж таким, чтобы ему верили. Показать глубокие внутренние переживания, связанные с посттравматическим стрессом, его чувство вины перед друзьями, что погибли в войне. Однако он по-прежнему надеется на будущее и пытается наладить свою жизнь. А для обитателей станции он в некотором роде похож на заботливого отца.

Самый лучший момент во время работы над «Вавилоном-5» для О'Хара – съемки эпизода «И небо, полное звезд». По его мнению, именно там он получил возможность реализовать себя как актер.

«Вавилон-5» настолько понравился Майклу, что даже после прекращения работы в нем О'Хара продолжал смотреть сериал. У него сохранились прекрасные отношения со всей съемочной группой сериала. Больше всего он общается с Катрин Дреннен (сценарист и автор книги, жена Стражинского), Джоном Флинном (оператор-постановщик), Ричардом Биг-гзом, Биллом Мамми и Мирой Фурлан. Именно в доме Миры и Горана Гайича бывает он во время своих нечастых визитов на западное побережье.

Вот как отзываются о нем его бывшие партнеры.

Кацулас: Майкл – со Среднего Запада, он очень похож на меня. Мне очень легко иметь с ним дело. Мы можем сидеть на берегу, часами ловить рыбу и не говорить ни слова, потому что мы и без того прекрасно понимаем друг друга.

На одном из съездов Мира Фурлан сказала, что Брюс (Шеридан) и Майкл очень разные по стилю и характеру, но ей больше понравилось работать с Майклом. Она призналась, что скучает по нему. По ее мнению, в Синклере больше глубины и ощущения неотвратимого, в то время как в Брюсе – искренности и обаяния.

О'Хара очень серьезно относится к съемкам, но не возражает против розыгрышей. По его мнению, во время работы над первым сезоном главным «шутником» был Джерри Дойл – именно ему принадлежат все самые забавные шутки. Однако однажды забавный случай произошел и с самим Джерри.

О'Хара: Многим очень нравится сцена, когда Синклер усыпляет Иванову за завтраком. Вдох. Выдох. Вдох. Выдох. Знаете, во время одной из репетиций Дойл упал лицом в тарелку с овсянкой. Но мы потом вырезали это.

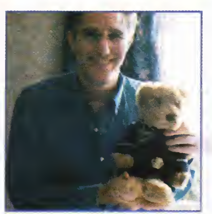
«Вавилон-5» был первым телевизионным сериалом, в котором Майкл снимался в главной роли. Поначалу у него многое не ладилось, однако подобные проблемы на ранней стадии съемок не имели никакого отношения к уходу О'Хара из сериала. Как говорит Майкл, уход Синклера – это обоюдное решение.

О'Хара: Просто сюжет развивался таким образом. Никаких обид и подобных чувств. Я считаю Джо своим другом. Они хотели придать сериалу иное направление. Мы достигли взаимного согласия по данному вопросу. Ни с одной стороны не было обид, их нет и сейчас.

Продюсеры сериала – очень хорошие люди и истинные джентльмены. У меня нет никаких проблем. Расставание было очень дружеским. Доказательством моих слов может служить то, что меня пригласили вернуться и участвовать в съемках двухсерийного эпизода. Ходили слухи о скандалах, но ничего такого не было.



Когда Майклу предложили вновь сняться в «Вавилоне-5», он не раздумывал долго.



О'Хара: Я согласился сразу же. Я же часть Вселенной «Вавилона-5». Поклонники по-прежнему интересовались Синклером, он не исчез для них, хотя меня не было в сериале. Когда я вернулся для съемок «Войны без конца», все встретили меня как хорошего друга. Было такое ощущение, что я вновь оказался дома. Брюс вел себя очень радушно – думаю, он замечательный человек.

В 1997 году Майкл О'Хара и Эд Вассер (Морден) были приглашены сниматься в новом английском сериале «Еретик». Планировалось, что сериал расскажет библейскую историю об ангелах и демонах, только действие будет происходить в XX веке. О'Хара играл бы в нем роль архангела Михаила, а Вассер – Гавриила. Однако этот проект так и не реализовался – дело не дошло даже до съемок пилота. За последнее время О'Хара снялся в одном из эпизодов сериала «Закон и порядок», принял участие в радиопостановке «Думать как динозавр», думает о возможных режиссерских работах в театре и на телевидении...

Существует Ассоциация друзей Майкла О'Хара (Friends of Michael O'Hare Association) – «Круг друзей». Эта ассоциация значительно отличается от большинства других, поскольку Майкл попросил разрешения стать ее членом, чтобы самому участвовать в работе. Во время съездов он помогает многим благотворительным организациям, продавая некоторые сувениры, связанные с его именем, и передавая вырученные деньги этим организациям. Например, он оказывает очень серьезную помощь Hale House – это госпиталь в Харлеме для детей, заболевших СПИДом.

В жизни Майкл О'Хара совершенно иной человек, нежели на сцене или на экране, таким его знают немногие. Он очень скрытен и не пускает посторонних в свою личную жизнь, чрезвычайно высоко ценя семью, дружбу, преданность. Когда его спросили, за что его будут вспоминать впоследствии, он сказал: *«Пусть меня помнят за то, что я хороший отец!»*

Шеридан: Есть кое-что значительно более худшее, чем Тени, – журналисты.

Иллюзия правды
The Illusion of Truth

Производственный номер:	408
Дата премьеры:	17 февраля 1997 года
Сценарист:	Майкл Стражинский
Режиссер:	Стивен Ферст
Рейтинг в Internet:	7,49

Джефф Григгз	Дэн Рэнделл
Генри Дэрроу	доктор Вильям Индири
Диана Морган	Элисон Хиггинс
Дэвид А. Кимбелл	Ли Паркс

На станцию прилетает группа журналистов «Межзвездных новостей», цель которых – сделать новый репортаж о «Вавилоне-5». Руководитель группы Дэн Рэнделл не отрицает, что репортаж не будет правдивым, но обещает представить в нем точку зрения Шеридана. Рэнделл просит капитана о сотрудничестве: ведь иногда и толика правды лучше, чем вообще ничего.

АНАЛИЗ

JMS: «Межзвездные новости» – единственная сеть, которая способна передавать именно межзвездные сообщения, требующие огромного количества энергии, материально-технических затрат, обслуживания... Есть, конечно, на Земле и другие – локальные, планетарные – сети, есть несколько специализированных каналов для военного и коммерческого использования... но ISN – самая крупная среди них, и поэтому на нее уходит очень много затрат из государственного кармана.

Новая заставка новостей отражает провинциальное, сконцентрированное на самой Земле мировоззрение правительства Кларка: после длительного полета камера возвращается к Земле и Луне.



Почему камера в лифте все время мешала Ленньеру? Среди этой конкретной команды были четко прослеживающиеся антиминбарские настроения, что подтверждается последующими частями репортажа; нетрудно понять, что ситуация с мешающей Ленньеру камерой была затеяна специально. Даже если бы он просто был раздражен, это на руку ISN.

ОТ АВТОРА

У меня определенно нет антижурналистских настроений... Я сам – выходец из журналистских кругов и много работал в прошлом как автор для газет и журналов. Но я против манипуляций с истиной – любым правительством или под влиянием политической ситуации. Мы сильны именно существованием различных мнений. И еще – вы заметите много различных хитростей, удачных и не очень, которые могут быть использованы для благих и дурных целей. Дело не в том, чтобы просто немного покритиковать. Важно запом-





нить, что это имело место у нас в прошлом. Вообще говоря, этот эпизод призван показать различия между журналистикой, хотя и тенденциозной, и пропагандой, которой теперь только и занимаются «Межзвездные новости».

СЪЕМКИ

Режиссером этого эпизода стал Стивен Ферст, исполнитель роли Вира. Впоследствии Стивен признавался, что ему было очень трудно, хотя он уже снял несколько эпизодов в других сериалах.

Ферст: Первый эпизод – он напоминал Вира. Я знал, что делаю, но мне не хватало уверенности. К третьему эпизоду (Ферст снимал «Деконструкцию заходящих звезд» и «Корпус – мать, Корпус – отец») все было намного проще.

Для того чтобы чувствовать себя спокойно во время съемок, Стивену пришлось проделать значительно больший объем работ, чем это общепринято. Он придумывал множество различных вариантов съемок каждой сцены, много обсуждал с Джоном Флинном то, как будут расположены камеры, как будет сделана подсветка.



Ферст: Работать с Джоном Флинном было очень полезно, потому что в моей голове были лишь идеи, которые трудно реализовать, учитывая возможности камеры и цейтнот. А Джон воспринимал эти идеи, обогащал их и придумывал, как их реализовать, – разве не ценно, что вы могли положиться на его опыт?

Искупление
Atonement

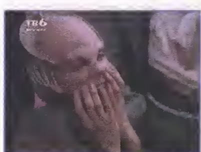
АНАЛИЗ
Деленн

Деленн является отдаленным потомком Валена, она имела частично человеческую ДНК даже до своего перерождения («Кризалис»).



Детские видения Деленн («Исповеди и сетования»), когда она увидела в храме светящуюся фигуру, обретают теперь новое значение. Если фигура символизирует Валена, то ее появление может являться первым намеком на то, что Деленн каким-то образом связана с Валеном. Тогда это видение становится очень важным для будущего Деленн – возможно, именно оно стало источником ее веры в особую судьбу, предназначенную ей.

JMS: Следующие эпизоды будут сфокусированы в большей мере на Деленн... Это многогранная личность, в ней есть «сталь», и именно это мы хотим исследовать. Вот что однажды она сама скажет Шеридану: «Джон, мне очень приятно, что ты заботишься обо мне – той, кем я стала. Но не забывай о том, кем я была, кем я являюсь и что могу» («Линии связи»). После этих событий уже никто не сделает подобной ошибки.



Разве Шеридан не будет разочарован в Деленн, когда выяснит, что она приказала начать войну?

JMS: Но как вы себе это представляете? «Послушай, милый, когда тебя не было, я сходила в магазин и купила свечи, которых у нас всегда не хватает, а Ленньер занимался котом... ах, да, говорила ли я тебе, что это я виновата в гибели двух сотен твоих лучших друзей и пятидесяти тысяч сослуживцев? Передай, пожалуйста, сахар».

Она никогда не расскажет Шеридану. Во-первых, потому что все закончилось, а во-вторых... с какой целью? Разве что разрушить все, что у них сейчас есть.

Реальность такова... Во время войны каждый делает то, что делает. После войны, исцелившись, мы пытаемся забыть о том, что сделали мы и что сделали они. Он убил столько минбарцев, сколько смог, а она была в Сером Совете, когда он принял решение объявить войну. Этого не стоит касаться.

Синклер/Вален

После Восстания Теней у Валена, который по-прежнему генетически являлся человеком («Война без конца», ч. 2), родились дети. По непроверенным данным, Синклер, отправившись вместе с Затрасом в прошлое, нашел там Кэтрин Сакай, которая случайно оказалась во временном разломе незадолго до событий, описанных в эпизоде «Война без конца».

Опасаясь преследований, его дети бежали с Минбара и вернулись на него лишь после смерти Валена. Они завели семьи, и так гены людей начали переходить из одного поколения минбарцев в другое.

Тело Валена не было обнаружено после его смерти. Видимо, с этим фактом связаны легенды о его последующем воскрешении («В начале», «Исповеди и сетования»).

Почему Синклер не оставил Дукхату сообщение и не предупредил о встрече с людьми?

JMS: Он мог бы оставить Дукхату послание... но попытки изменить будущее – очень рискованное дело, они могут даже ухудшить ситуацию...

Серый Совет

Дукхат сказал, что может отменить решение Совета, который постановил избегать контактов с людьми. Каковы же отношения между Советом и его лидером?

JMS: Есть Единственный и Девятеро... Пока Дукхат был жив, он был главой Серого Совета, состоящего из девяти членов (всего получается десять). Вален сформировал первый Серый Совет. До появления Валена касты постоянно соперничали друг с

Деленн: Я должна следовать зову своего сердца.

Производственный номер:	409
Дата премьеры:	24 февраля 1997 года
Сценарист:	Майкл Стражинский
Режиссер:	Тони Доу
Рейтинг в Internet:	8,56

Брайян Карпентер	Калленн
Рейнер Шон	Дукхат
Робин Аткин Даунз	Моранн

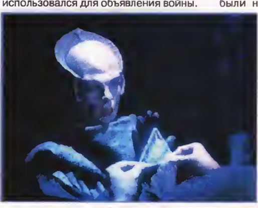
Минбарцы недовольны тем, как развиваются отношения между Деленн и Шериданом. Деленн приказано вернуться на Минбар, чтобы в Грезах она могла переосмыслить случившееся и понять, что же движет ею – любовь или чувство вины. Шеридан просит Маркуса и Франклина отправиться на Марс, чтобы наладить контакты с Марсианским Сопротивлением.





другом. Вален хотел иметь некую свободу действий и не стал входить в Совет, т. е. в число Девятерых. Эта традиция была продолжена.

Дукхат (как и Вален) носил титул Избранного. Избранный имеет право принимать определенные решения против воли Серого Совета и даже провозглашать некие политические принципы, если он может продемонстрировать перед Советом Старейшин, что эти действия являются оправданными. Однако за все время существования Серого Совета к этом закону прибегали очень редко. И он ни разу не использовался для объявления войны.



Трилюминарий

Трилюминарии (всего их три), используемые Серым Советом, были изготовлены специально для Синклера. Они активизируются в присутствии ДНК Синклера/Валена. Они были изготовлены на Эпсилоне III и увезены Синклером в прошлое («Война без конца», ч. 2).

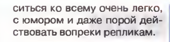
ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Рейнер Шон

Мне позвонили и попросили сыграть сцену с Мирой Фурлан. Мы сразу нашли общий язык – вероятно, это потому, что мы оба из Восточной Европы и у нас очень много общего с точки зрения восприятия политики, что очень помогло. У меня очень давно не было подобных взаимоотношений с партнершей. Мира настолько мощно излучает эмоции...



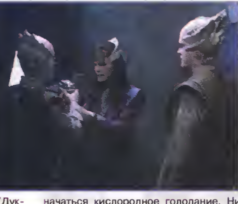
Мне не нужно было изображать из себя шекспировского героя. Я мог быть совершенно современным, относиться ко всему очень легко, с юмором и даже порой действовать вопреки репликам.



Тони Доу

Здесь на карту поставлены личные взаимоотношения. Это история об отношениях, о судьбах, здесь много актерской игры, но у нас была возможность как можно больше визуализировать ее...

Самые проблемные сцены этого эпизода – в Грезах – были наиболее интересными. Игра Рейнера Шона (Дукхат), впечатляла, мы нашли идеального исполнителя на эту роль, а Мира играла просто фантастически. Там и тут было несколько вещей, которые меня разочаровали, но в целом, думаю, все прошло совсем неплохо.





СЪЕМКИ

Съемки этого эпизода происходили очень сложно. Прежде всего нужно было найти подходящего исполнителя для роли Дукхата, а это оказалось совсем не простым делом. Достаточно сказать, что на эту роль пробовался прекрасный актер Турхан Бей, исполнивший в сериале роли центаврианского императора Турхана («Пришествие Теней») и сеха Турвала («Спираль познания»). Однако продюсеры остановили свой выбор на актере из Восточной Германии Рейнере Шоне, который, как сказал впоследствии Стражинский, идеально соответствовал задуманному им образу Дукхата. Разрешив успешно проблему с Дукхатом, съемочная группа столкнулась со значительно более серьезными сложностями. Прежде всего, Тони Доу, который снимал этот эпизод, одновременно являясь консультантом по спецэффектам, так и не удалось реализовать свой замысел снять сцену с Г'Каром в Медотсеке без помощи монтажа. Он хотел использовать макет головы Кацуласа, а затем остановить камеру и заменить макет на «настоящего» Г'Кара. Однако видимо, камера была сдвинута, и режиссеру пришлось смонтировать эту сцену.

Но главная проблема, вызвавшая массу волнений и переживаний, была связана с «туманом» в сценах, где показывались Грезы. Как рассказывал позднее Тони Доу, он бы предпочел дым, но продюсеры «Вавилона-5» отказались от дыма с самого начала, поэтому для создания эффекта тумана было решено использовать сухой лед. Однако если человек долгое время находится в замкнутом помещении, где используется сухой лед, у него может начаться кислородное голодание. Ни сам Доу, ни операторы, ни многие актеры поначалу ничего не заметили, но у Миры Фурлан началась ужасная реакция на нехватку кислорода. Ее била дрожь, она то и дело теряла сознание и практически не могла сниматься. Мира ушла в свой трейлер, где за ней ухаживал врач, а Доу пришлось использовать для съемок ее дублершу. Когда через несколько дней после Дня Благодарения съемки возобновились, Мира все равно не смогла находиться на съемочной площадке, а многим актерам пришлось использовать кислородные подушки, чтобы прийти в себя.

Когда же съемки были завершены, смонтированный черновой вариант эпизода оказался слишком долгим, поэтому из него была вырезана замечательная сцена между Маркусом и Франклиным на «Белой звезде», которую Тони Доу считал одной из лучших сцен в этом эпизоде. Зато вторая сцена между этими персонажами (это финальная сцена серии) сохранилась.

Вот что вспоминает Ричард Биггз (Франклин):

Биггз: *Джо наблюдал за Джейсоном с тех пор, как тот пришел к нам работать. Джейсон порой напевал одну из песен-упражнений, которые он учил еще в драматическом колледже. Джо следил за тем, как Джейсон действовал мне на нервы (и наоборот), поэтому когда вы читаете сценарий, вы можете представить себе, что происходило на съемках, поскольку эта сцена совершенно реалистична.*

В результате песня Маркуса прозвучала вместо темы четвертого сезона во время заключительных титров.

Доу: *Я снял сцену так, как это было написано в сценарии. Маркус пел, и я подумал, нам надо снимать до тех пор, пока он не забудет слова, — так мы и сделали.*

Мне показалось, что это начнет бесить всех, поэтому, делая режиссерский монтаж, я оставил всю запись, и продюсеры решили, что будет очень забавным пустить эту песню в качестве музыкального сопровождения для финальных титров, и это сработало превосходно.

Гонки с Марсом
Racing Mars

Шеридан: Я думал, что мы друзья.
Гарибальди: Да, но возможно, мы оба ошибались.

Производственный номер:	**410**
Дата премьеры:	**21 апреля 1997 года**
Сценарист:	**Майкл Стражинский**
Режиссер:	**Джесус Тревино**
Рейтинг в Internet:	**7,72**

Джефф Григгз	**Дэн Рэнделл**
Клейтон Лэнди	**Номер-2**
Марджори Монаган	**Номер-1**
Марк Шнайдер	**Уэйд**
Донован Скотт	**капитан Джек**
Кэрри Добро	**бракири**

Прилетев на Марс, Маркус и Франклин знакомятся с лидерами Сопротивления, которые не слишком сильно рады их прилету, однако неожиданное открытие – появление Стража – резко изменяет ситуацию. Отношения между Шериданом и Гарибальди окончательно портятся, и, желая поднять капитану настроение, Деленн предлагает ему провести очередной ритуал...

АНАЛИЗ

Гарибальди

Гарибальди обязался поддерживать группу, заявляющую, что Армия Света становится ориентированной на культ личности, сконцентрированной на Шеридане, и это в конце концов повредит делу. Гарибальди, по его словам, чувствует то же самое, именно этим он объясняет свое поведение во время интервью «Межзвездным новостям».



Стражи

Стражи – разумные нейропаразиты. В состоянии активности эти создания могут делать себя невидимыми. Приложенный к шее, Страж присоединяется к центральной нервной системе и может контролировать организм-носитель.

Этот контроль небезупречен, поскольку имеет слабую устойчивость к алкоголю («Война без конца», ч. 2).

Почему нельзя просто удалить Стража? Часть его все равно останется в организме жертвы и регенерирует, иногда всего за несколько часов.

Первые упоминания о Стражах связаны с Примой Центавра. После ухода Теней остались их союзники, которые также активно занимаются подсадкой Стражей («Война без конца», ч. 2, «Крещения»). Некто начал уже подсаживать Стражей на членов Марсианского Сопротивления с явным намерением положить конец этому движению.

Марс

Почему жители Марса практически ничего не знают о Войне с Тенями? Марс был подвергнут информационной блокаде и эмбарго по меньшей мере столько же времени, сколько и «Вавилон-5», вероятно, даже и дольше из-за их отказа ввести чрезвычайное положение («Несбывшиеся надежды»). Жители Марса слышали лишь какие-то неопределенные слухи о Войне с Тенями. Они также, оказывается, ничего не знают и о рейнджерах.

JMS: Кроме того, это типичная ситуация для миров, которых не коснулась вообще или коснулась слабо Война с Тенями (Земля, Марс и другие планеты и станции, оказавшиеся в сходной ситуации). Не все дома даже знают о том, что война вообще была. Кто-то из наших героев найдет это довольно раздражающим...

ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Джейсон Картер

Маркус ведет себя немного по-кошачьи: он может казаться беззаботным, игривым, легкомысленным, но при малейшем движении готов к прыжку... Его шутки во многом – самозащита. Вы можете рыдать наедине с собой и быть клоуном на людях, но это лишь прикрытие.

Во многом клоунада Маркуса – лишь личина, во всяком случае, именно так я понял этот персонаж и попытался сыграть его.

СЪЕМКИ

В этом эпизоде стоит обратить внимание на двух актеров. Первый – Донован Скотт, сыгравший капитана Джека. Скотт является не только актером, но и сценаристом и режиссером. Незадолго до съемок эпизода он был в России, где снимал фильм и мини-сериал.

А еще имеет смысл обратить внимание на актрису Кэрри Добро, сыгравшую здесь эпизодическую роль бракири, невольно ставшей поводом для ссоры между Шериданом и Гарибальди. Добро уже снималась в «Вавилоне-5» – в роли доктора Гаррисон из эпизода «Вживление».

Значительно интереснее то, что именно эта актриса была приглашена продюсерами на роль Дурины Нафил в фильме «К оружию!» и сериале «Крестовый поход». Многие поклонники пришли в восторг от ее игры и теперь считают ее персонаж одним из наиболее интересных.

Ну и конечно, особое внимание поклонников привлекла сцена между Деленн и Шериданом в соответствии с очередным минбарским ритуалом.

И замечание Ленньера, сделанное в лифте. Некоторые почему-то решили, что Ленньер сказал что-то по-минбарски, и потом долго мучили Стражинского вопросам, как переводится «woo hoo» с минбарского...





Линии связи
Lines of Communication

Шеридан: Возрождение после войны часто длится намного дольше, чем сама война.

Производственный номер:	**411**
Дата премьеры:	**28 апреля 1997 года**
Сценарист:	**Майкл Стражинский**
Режиссер:	**Джон Флинн**
Рейтинг в Internet:	**8,17**

Марджори Монаган	**Номер-1**
Паоло Сеганти	**Филлипп**
Дж. У. Стивенс	**Форелл**

Деленн отправляется расследовать странные нападения на миры, расположенные у границ Минбара, и встречает незнакомую прежде расу инопланетян. Шеридан пытается противостоять пропагандистской войне, развязанной Кларком. Франклин и Маркус уговаривают лидеров Марсианского Сопротивления поддержать действия Шеридана.

АНАЛИЗ

Дракхи

Были ли у Теней другие союзники, помимо дракхов? Дракхи – не единственная раса, работавшая на Теней, хотя, скорее всего, только они одни смогли спастись с За'ха'дума с технологией. Ни хирурги и пилот в «Корабле скорби», ни существо в эпизоде «Из тьмы веков» не выглядели внешне как дракхи, хотя в последнем случае нечто похожее можно было рассмотреть в отражении, мелькнувшем в крышке капсулы Марии. Почему корабли дракхов напоминают ворлонские? Действительно, их дизайн, особенно транспортов, выглядит более похожим на дизайн кораблей ворлонцев, чем Теней.

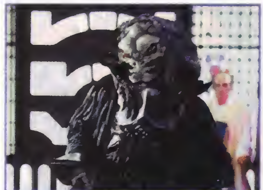


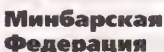


JMS: Дизайн этих кораблей напоминает цветок. Интересный контраст со смертью и разрушениями, которые они оставляют позади себя.

Возможно, что дракхи не во всем были союзниками Теней; могли существовать младшие расы, помогавшие ворлонцам и в чем-то противоречившие наставникам, как зто сделали Шеридан и Деленн, изгнавшие своих учителей.

Конечно, утверждение, что дракхи только что потеряли свой мир, должно указывать, что предположение Деленн относительно их сотрудничества именно с Тенями было правильным; родная планета Ворлона, вероятно, все еще невредима.





Минбарская Федерация

На Минбаре усиливается напряжение между кастами. Каста воинов изгнала представителей касты жрецов из приполярного города, после чего многие изгнанники погибли от холода.

Сражение с кораблями дракхов

Почему Деленн приказала начать маневр отхода?

JMS: Как она сама говорила, они в то время были окружены, и если бы первым действием был разворот для стрельбы, наверняка результатом явилось бы уничтожение «Белых звезд». Огневая мощь не может решить любую проблему; например, одна удачно выпущенная из ручной установки ракета типа Lancet может сбить тяжелый бомбардировщик. Корабли Деленн были внутри группы кораблей дракхов, и там прозвучало, что это не позиция для обороны.

Они должны были оказаться за пределами этой группы, чтобы можно было перейти к атаке. Что и было сделано.

Почему «Белая звезда-16» была сбита всего с двух выстрелов?

JMS: Надо учитывать не только эти два показанных попадания, но и предшествующие, количество которых неизвестно зрителям.



ИЗ ПЕРВЫХ РУК

Марджори Монаган

Самое важное в отношении этой женщины – она защитница. На ней лежит колоссальная ответственность перед людьми, которых она должна защитить, организовать.

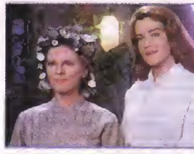
Камера-обскура

Последнее время в сети большой популярностью пользуется «камера-обскура», придуманная создателями журнала «Вавилоша» (www.babylon5.ara.ru/babylosha/). Суть такова – желающим предлагается присылать забавные подписи к различным кадрам из сериала. Сегодня мы приводим один из таких кадров с подписью к нему, а также несколько кадров, выбранных нами. Если у вас возникнет желание прислать свои варианты, пишите в редакцию, мы с удовольствием опубликуем самые смешные комментарии.



Гарибальди: Джон! Мы же все-таки в засаде, а не на пикнике! Перестань трепаться с Деленн.

Владимир Вавилов







Наша почта

Где можно достать «Официальный путеводитель»?

CD-ROM с «Официальным путеводителем» можно заказать в США, в России его пока приобрести невозможно.

По нашим сведениям, ни одна из российским компаний пока не пыталась приобрести права на продажу этого продукта.

* * *

Мне хотелось бы прочитать статью о кораблях других рас.

Мы собираемся обязательно сделать это, однако тут много объективных сложностей в связи с ограниченным количеством точной информации. Мы надеемся начать эту рубрику после завершения показа четвертого сезона.

* * *

Как можно достать кассеты с фильмами по мотивам «Вавилона-5»?

Если в вашем городе не продаются кассеты компании «Варус-Видео», вы можете прислать свой заказ в редакцию. В следующем номере мы обязательно напишем, как это можно сделать.

* * *

Будут ли показывать «Экскалибур»?

Видимо, имеется в виду «Крестовый поход». К сожалению, в связи с прекращением съемок этого сериала (впрочем, возможно, они еще возобновятся после премьеры сериала на TNT) шансы на показ его в России кажутся просто мизерными.

* * *

Меня зовут Сергей, мне 16 лет. Я фанат «Вавилона», знаю, что и вы тоже. Я обращаюсь ко всем тем, кто неравнодушен к творению JMS. Пишите мне, и каждое ваше письмо согреет мое минбарское сердце и осветит все мелкие закоулки моей бессмертной души, которая возродится в потомках Валена. Пишите!

626400, Тюменская обл., г. Сургут, улица Декабристов, д. 7/2, кв. 70, Сурину Сергею.

* * *

Я организую встречи поклонников «Вавилона-5» в Казани. Пишите!

420127, респ. Татарстан, г. Казань, ул. Копылова, д. 14, кв. 162, Петрову Дмитрию.

* * *

Привет всем (землянам, минбарцам, нарнам, центаврианам, ворлонцам, Теням и всем остальным)!!!

Меня зовут Арчи Ди Хейфил. Я – телепат-нелегал с Земли. Мне 14 лет, и я испытываю ужасный недостаток в общении.

Жду писем (от всех)! Мой земной адрес: 140103, Московская обл., г. Раменское, ул. Гурьева, д. 4а, кв. 17.

Третий тур конкурса

Сегодня мы предлагаем очередное задание, но на этот раз вам не придется разгадывать кроссворд или отвечать на каверзные вопросы. Теперь вам нужно внимательно присмотреться и угадать, каким персонажам принадлежат эти глаза. В ответе вам достаточно указать имя или фамилию персонажа.

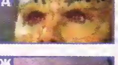
Ответы принимаются по адресу редакции (109316, Москва, Волгоградский проспект, д. 2, оф. 510) до 1 сентября (по почтовому штемпелю), итоги конкурса будут подведены в октябрьском номере журнала за этот год. И, как обычно, победителей ожидают интереснейшие призы!





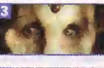


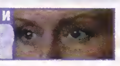


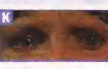












Раздел подготовила **Екатерина Воронина**
Главный консультант – **Андрей Рубин**

«Beyond Babylon 5» – **www.babylon5.incoma.ru**
Российский Фан-клуб «Вавилон 5» – **www.b5.ru**

Почтовый адрес «Клуба Вавилон»: **123585, а/я 27.**
E-mail: **quiz@babylon5.incoma.ru**

STAR TREK

Тридцать три года назад возник огромный носмический универсум под общим названием «Star Trek» – «Звездный Путь». В нашу страну он приходит медленно, обрывками – в основном в виде далеко не всегда удачных компьютерных игр и видеофильмов. Но иначе и быть не могло, ибо, в отличие от «Звездных войн», «Star Trek» состоит из множества взаимосвязанных эпизодов, и тот, кто посмотрел несколько последних кинолент о космическом корабле «Энтерпрайз», не может оценить их в полной мере, как те поклонники сериала – «трекки», которые смотрят его с самого начала. Мы расскажем о «Звездном пути» с самого начала – с 1966 года. Техническая база того времени не позволяла создавать ошеломляющие спецэффекты, которыми так гордятся сегодня. Интерес зрителей поддерживался за счет сюжетной интриги и героев.

Телевизионные сериалы:
Star Trek < The original series >, 1966 – 1969 гг.
Star Trek: The Next Generation, 1987 – 1994 гг.
Star Trek: Deep Space Nine, 1993 – 1999 гг.
Star Trek: Voyager – начал сниматься с 1995 г.

Star Trek: кинофильмы начали сниматься с 1979 г.
Star Trek: The Animated Adventures, 1973 – 1974 гг.

Первый сезон:
The Man Trap, Charlie X, Where No Man Has Gone Before, The Naked Time, The Enemy Within, Mudd's Women, What Are Little Girls Made Of?, Miri, Dagger of the Mind, The Corbomite Maneuver, The Menagerie, Part I, The Menagerie, Part II, The Conscience of the King, Balance of Terror, Shore Leave, The Galileo Seven, The Squire of Gothos, Arena, Tomorrow is Yesterday, Court–Martial, The Return of the Archons, Space Seed, A Taste of Armageddon, This Side of Paradise, The Devil in the Dark, Errand of Mercy, The Alternative Factor, The City on the Edge of Forever, Operation–Annihilate!

КОМАНДА ЗВЕЗДНОГО КОРАБЛЯ «ЭНТЕРПРАЙЗ»:
William Shatner – James Tiberius Kirk
Leonard Nimoy – Spock
DeForest Kelley – Leonard H. McCoy
Nichelle Nichols – Uhura
George Takei – Hikaru Sulu

РАЗБИТЫЕ МЕЧТЫ. ПЛАНЕТЫ ГРЕЗ

Original Pilot: The Cage. Космос освоен, инопланетяне проявили все свои хорошие и плохие черты. Большей частью черты почему-то скверные. Создана Федерация, мощный флот охраняет просторы галактики. В центре нашего внимания – U.S.S. Enterprise и его капитан Кристофер Пайк. Он стал первым, и лишь потом его сменит Джеймс Тибериус Керк (играет Уильям Шатнер). Отметим, что почти ни один из крупных фантастических сериалов не смог обойтись без смены главных героев. После капитана Бриджера на мостик «SeaQuest'a» встанет Хадсон в исполнении Майкла Айронсайда, командора Синклера на «Вавилоне» сменит капитан Шеридан. Но это будет потом, когда «Звездный путь» на самом деле проложит путь миру визуальной фантастики, а пока капитан Пайк стоит у руля «Энтерпрайза».

Получен тревожный сигнал с планеты Talos IV. Посланная туда экспедиция потерпела аварию, ей срочно требуется помощь. Капитан, попадая на планету, знакомится с Вайной – прекраснейшей из женщин, единственной оставшейся в живых участницей экспедиции. Конечно, тут же между ней и капитаном возникают романтические отношения. Но все это было ловушкой коварных обитателей планеты.

Используя свои телепатические свойства, они могут внушить любому существу что угодно. Все эти эскапады проделаны с одной единственной целью – заманить команду на поверхность планеты и с их помощью решить свои демографические проблемы.



Казалось бы, воля пленников сломлена окончательно. Но тут капитан осознает, что если оказывать мысленное сопротивление, то навязанные извне команды можно нейтрализовать. Это имело отрезвляющее воздействие на талозианцев, организаторов эксперимента. Ознакомившись поближе с экипажем, они поняли, что раса людей не подходит им для возрождения популяции.

Остается благополучно завершить роман капитана. Но горькое разочарование постигает влюбленных. Вайна – действительно единственная, кто остался в живых после катастрофы. Но она обезображена, и только грезы, навеянные талозианцами, позволяют ей видеть себя красивой. Пайк улетает, а его образ навсегда остается с Вайной. На Talos IV иллюзии превращаются в реальность, и в этих иллюзиях Вайны Пайк по-прежнему с ней.

Планета, сперва враждебно относящаяся к членам Федерации, в другом эпизоде идет навстречу капитану Пайку.



The Menagerie. Как мы помним, Кристофер остается капитаном только в пилотном выпуске. Но бывшие соратники всегда готовы прийти друг другу на помощь даже ценою собственной карьеры. Пайк получил жестокие радиоактивные ожоги. Его жизнь превратилась в сплошное мучение, лишенный возможности передвигаться и говорить, он испытывает постоянную боль.

Что сразу располагает к сериалу, так это дух товарищества. Узнав о состоянии бывшего командира, Спок (Spock) нарушил не только субординацию, не поставив в известность капитана Керка, но и превысил свои полномочия. Он заблокировал управление кораблем и взял курс на планету, где они когда-то побывали. Именно там Кристофер обретает успокоение. Телепатические способности жителей Talos IV помогают ему превозмочь боль и поселиться в мире иллюзий. Все, о чем он мечтает, осуществляется в его сознании.

В последующих эпизодах тема соприкосновения реального и духовного миров, реализация наших желаний (так ли уж безобидны наши мысли, слова и пожелания?) получает дальнейшее развитие. Возможна ли материальная проекция на мир наших тайных страхов, обид и разочарований?

Shore Leave. Команда высаживается на планете, которая как нельзя лучше подходит под определение «очень близка по своим параметрам к

земным». Но тут начинаются неприятные события, могущие оказать пагубное влияние на саму жизнь героев. Керк посылает на разведку McCoy. Первым сообщением стало известие об огромном белом кролике в жилетке, которого преследовала маленькая девочка в детском передничке. Такой ответ заставил капитана послать на поверхность планеты подмогу. Но с ним самим происходит неожиданная встреча с бывшей пассией Руфью и злобным врагом из прошлого Финниганом. Что странно, они ни капельки не изменились, несмотря на долгое время, в течение которое они не виделись. Тем временем Зулу был атакован воином-самураем, других преследовали либо тигры, либо самолеты. И тогда Керк и Спок начали осознавать: все, что они встретили на планете, это материализация их мыслей (здесь, конечно, прослеживается аналогия с Лемом). А тут и хозяин планеты подоспел. Он объяснил им популярно, что они попали в «amusement park», где мысли и желания тут же воплощаются в реальность.



Все, что мы видим, – это то, что мы хотим видеть. В эпизоде ***Mudd`s Women*** речь идет о встрече корабля с беглым преступником.

Он везет на планету, где проживают только три шахтера, трех женщин, чтобы выдать их замуж (что-то очень близко к теме «семь невест для семи братьев»).

Женщины обладают неземной красотой. Одна из них тут же воспылала страстью к капитану.

Впоследствии оказалось, что прелестница использовала нечестные приемы, употребляя нелегальные таблетки, делающие ее в глазах окружающих красавицей.

А без них на нее не каждый и посмотрел бы. Здесь проявляется очень важный момент.

Капитан (шеф, босс, лейтенант и пр.), как правило, всегда служит предметом воздыханий красоток. Но с ним в лучшем случае будут недолгие романтические отношения. Вспомним, как вероломно поступил Синклер с давней подругой-японкой, которая совсем уже было притащила его к алтарю, а он предпочел убежать от нее в далекое прошлое...

И, наконец, предпоследний эпизод первого сезона, где проводится аналогичная идея: ***This Side of Paradise***. Команда корабля проводит поиски того, что осталось от колонистов Omicron Ceti III. Они погибли три года назад. Но каково же было удивление спасателей, когда они нашли всех живыми и здоровыми! Более того, Спок, высадившийся на планете, встречает свою старую знакомую – ботаника Leila Kalomi. Около шести лет назад она работала на Земле вместе со Споком. Дама пыталась навязать ему романтические отношения, но не преуспела в этом. А теперь, к удивлению друзей, Спок объявляет о страстной любви, вдруг вспыхнувшей в его груди, и твердом желании остаться на планете. На корабль были занесены растения планеты. И с их появлением тут же началось безобразие. Керку ничего не оставалось, как постараться вернуть Спока на корабль и спровоцировать его. Обозленный подчиненный оказался способен на проявление гнева. Всплеск сильных эмоций, повышение адреналина в крови помогли Споку избавиться от наваждения, вызванного растением. Это позволило и команде, и населению планеты осознать, что иллюзорный мир, вызванный растениями, не дает им возможности развиваться и жить по-настоящему. Власть растений была уничтожена.

ЗЛОБНЫЕ ИГРЫ НЕВИННЫХ ДЕТИШЕК

В современной фантастике (а особенно в мистике) полностью развенчивается миф о херувимах-ребятишках в коротких штанишках. В «Звездном Пути» начинается основательный «наезд» на детвору, а также на те игры, которые их интересуют. Оговоримся сразу, что все действия проходят за пределами Земли.

Речь идет о неких космических детенышах. Впоследствии эта тема будет подхвачена и творчески развита уже применительно к детской аудитории на нашей планете. В этом плане впереди всех окажется «Полтергейст», потому что столь злобных и коварных детей-перевертышей даже сложно себе представить.

В эпизоде ***Miri*** команда попадает на планету, на которой вирус уничтожил все взрослое население. Они



Мисс Пигги о телесериале «Звездный путь»: «Неудивительно, что вас закрыли».



скончались в страшных муках, и дети больше не желают повторения прошлого. Они наотрез отказываются помочь команде, попавшей в беду. Более того, детишки даже зверски отлупили капитана, желавшего навести мосты. Абсолютное равнодушие и жестокосердие уже поселились в их душах, возможно, помощь, которую присылает Керк, уже опоздала...

The Squire of Gothos. Проходя через пустой сектор, U.S.S. Enterprise наткнулся на планету, которой, по всем расчетам, не положено было находиться в этом районе. После внезапного исчезновения Зулу и капитана Спок отдает команду спуститься на поверхность и начать поиск. Спасатели обнаруживают некоего несовершеннолетнего гуманоида, который похитил Керка и Зулу. Он требует, чтобы пленники помогли ему воссоздать наполеоновскую эпоху.

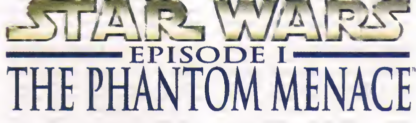
Обладая огромной псионной силой, маленький Трелони создал на планете Готос игру в солдатики. Гуманоид очень сильно расстроился, когда капитан сумел доказать свое превосходство над ним, и решил наказать землян. Дело могло принять дурной оборот, если бы вовремя не подоспели родители юного маньяка.

Они извинились перед капитаном и запретили чаду играть в планеты до тех пор, пока он не научится уважать живых существ. А если бы родители не вмешались?

В следующих выпусках мы познакомим вас с другими проблемами, которые ставятся и далеко не всегда разрешаются в «Звездном пути». Оставайтесь с нами.

Captain Shark

«The Phantom Menace» начали снимать в сентябре 1997 года. На подготовку фильма ушло два с половиной года. Всего съемки заняли четыре с половиной года. На создание музыки потребовалось четыре месяца. Съемки проводились в Тунисе, Италии и Англии.
В работе над фильмом участвовали почти две тысячи человек: шестеро в США составляли концептуальную бригаду, четверо работали над анимацией. 35 были заняты в Великобритании, остальные принимали участие в работе в разные периоды времени.
Соотношение настоящих актеров, ландшафтов и моделей техники составляет один к одному с тем, что было смоделировано на компьютере. В то же время свыше девяносто пяти процентов фильма в кадре находится нечто, созданное виртуально.
В фильме задействовано больше двух тысяч специальных эффектов, на самом же деле их было снято гораздо больше. В окончательную версию вошли только лучшие варианты.



Известно, что Джордж Лукас не снимал первые эпизоды фильма до тех пор, пока доступные технологии не могли позволить ему воплотить на пленке то, что он придумал. Но даже «The Phantom Menace» удовлетворила его только на 99 %.

Самой сложной сценой для съемок оказался финальный поединок джедаев с Дартом Молом. Работа над ним заняла свыше четырех недель.

Джордж Лукас давал полную свободу специалистам по спецэффектам. Но из придуманного ими отбирал лишь часть, поясняя, что остальное «не подходит к фильму».

Еще пять лет назад уровень развития технологий не позволил бы снять «The Phantom Menace».

Голос Ahmed'a Best'a, артиста, озвучивавшего Джар Джар Бинга, не был никак изменен на синтезаторах. К сожалению, отечественный зритель, не слышавший голоса Ахмеда, вряд ли оценит этот факт.

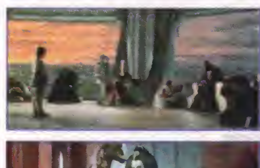
EPISODE TWO

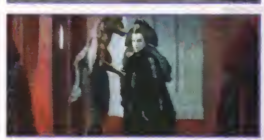
«Star Wars: Episode Two» появится летом 2002 года. Режиссером по-прежнему выступит Джордж Лукас.

Действие будет происходить спустя десять-двенадцать лет после «The Phantom Menace».

Подробности сценария второго эпизода тщательно скрываются.

Предположительно, сюжет развернется вокруг двух главных героев: Анакина Скайуокера, будущего Дарта Вейдера, и королевы Амидалы. Несмотря на значительную разницу в возрасте, между ними возникнет сильное чувство. У Амидалы родятся двое детей – Люк и Леа, судьба которых нам известна. Подозрение о том, что второй эпизод станет любовной историей, вызвало значительные опасения поклонников. «Я скажу вам так, – заявляют фанаты. – Пропустите второй эпизод вообще и переходите прямо к третьему. Сделайте второй эпизод в виде телефильма».





Тем не менее, вполне возможно, что второй эпизод будет повествовать не об отношениях между Анакином и Амидалой, а сосредоточится на Оби-Ване и Анакине – учителе и ученике.

Кто станет играть Анакина во втором эпизоде? Многие фанаты хотели бы видеть в этой роли Леонардо Ди Каприо. Ди Каприо – Дарт Вейдер. Для многих поклонников фильма это был бы ужасный удар... С другой стороны, популярность актера настолько велика, что создатели другой культовой серии, «Final Fantasy», прямо признались, что срисовали главного героя очередной серии с Леонардо.

Подбор актеров начинается только в сентябре или октябре.

Darth Maul не воскреснет в последующих эпизодах, хотя этот персонаж приобрел среди поклонников сериала большую популярность. Вместо него появятся другие выдающиеся воины, соблазненные темной стороной силы.

Сценарий второго эпизода только начат Джорджем Лукасом и будет закончен к сентябрю.

Одно из немногих достоверных сведений о втором эпизоде: Джордж Лукас обещал, что в нем будет участвовать Boba Fett.

Костюмы и модели кораблей для второго эпизода создаются прямо сейчас. Некоторые из них уже готовы.

Возможно, что второй и третий эпизоды будут сниматься в Испании, Италии, Тунисе, Австралии и Португалии.

Джордж Лукас перемонтировал пятый, шестой и седьмой эпизоды «Звездных войн». Это уже третья версия фильмов. Не так давно по американским кинозалам прошел второй вариант: «Star Wars: Special Editions». Третий, «Star Wars: Archival Editions», будет демонстрироваться уже после того, как закончатся работы над третьим эпизодом. Таким образом, всего на киноэкраны выйдет шесть частей «Звездных войн» – с первой по шестую.

Оружие, представленное в «The Phantom Menace»:

1. Battle Droid Blaster,
2. Quinn Amidala's Pistol,
3. Jedi Lightsaber,
4. Sith Lightsaber,
5. Naboo Palace Guard Pistol.

В фильмах «Звездных войн» мы еще не видели ни одной женщины-джедая. Хотя принцесса Леа и унаследовала способности отца, ей так и не дали помахать световым мечом – она

лишь придушила цепью Джабба Хата. Неизвестно, появятся ли в следующих выпусках женщины-джедаи. Тем не менее, заведомо известно, что Mara Jade (знакомая нам в первую очередь по компьютерной игре «Dark Forces 2: Jedi Knight. Mysteries of Sith») участвовать в них не будет.

Сэмюэль Кей Джексон («Криминальное чтиво»), крупная голливудская звезда, согласился исполнить в «Призрачной угрозе» очень маленькую роль. Первоначально создатели фильма сомневались, пойдет ли на это знаменитость; однако, участвуя в лондонском ток-шоу, Сэмюэль Джексон развеял эти опасения. Когда у него спросили, с каким актером он хотел бы играть вместе, он ответил: «С Йодой». Так он оказался в Совете Джедаев.

Ходят слухи, что Джордж Лукас уйдет в отставку после того, как закончит третий эпизод.

Облик Дарта Мола был навеян ритуальной раскраской племени маори в Новой Зеландии, а также некоторых азиатских народов.

Одна из главных тем «Звездных войн», по мнению создателей фильма, это ответ на вопрос: «Можешь ли ты на самом деле стать тем, кем хочешь стать?»

Акира Куросава считается режиссером, оказавшим самое больше влияние на Джорджа Лукаса.

Несмотря на обилие компьютерных спецэффектов, Йода в «The Phantom Menace» по-прежнему выполнен в виде куклы. Виртуальные существа значительно превосходят этот персонаж в реализме, но Йода с самого начала задумывался таким.

Снять фильм, аналогичный «The Phantom Menace», но с использованием макетов и костюмов было бы гораздо дороже.

Главные герои фильма – джедаи Obi-Wan Kenobi и Qui-Gon Jinn – имеют имена, одинаковые по своему строению: два коротких имени, пишущиеся через дефис, и еще одно имя. Создатели фильма пока не могут объяснить этого совпадения.

Основная сложность, вставшая перед создателями фильма в начале работы, состояла в том, что первые поклонники фильма, смотревшие его в конце семидесятых, уже давно выросли. «The Phantom Menace» должен был быть интересен людям всех возрастов.

Джордж Лукас категорически отказался использовать в первых трех эпизодах персонажи или сюжетные ходы, выдуманные писателями, сочинявшими романы на тему «Звездных войн».

Когда у Rick'a McCallum'a, одного из создателей игры, спросили, какая из показанных в «Звездных войнах» технология может быть создана современными учеными, он сразу же вспомнил проект «Star Wars», запущенный президентом США Рональдом Рейганом. После этого McCallum прибавил: «There is always a phantom menace out there» – «Призрачная угроза всегда исходит откуда-то оттуда». The Truth is out There – девиз «Секретных материалов».

Джордж Лукас не собирается снимать фильм дальше третьего эпизода. Это означает, что киносага ограничится шестью фильмами.

Одной из главных проблем при показе фильма стало то, что не все кинотеатры Америки оказались способны демонстрировать его, не теряя качества изображения и звука.

Тридцать стран за пределами США получили качественно переведенные версии фильма.

Джар Джар Бинг вовсе не создан на компьютере полностью, как полагают некоторые. Актеру пришлось надевать костюм, и только потом компьютер обработал полученные кадры. Сам костюм весил около десяти фунтов.

Джордж Лукас считает свой фильм предназначенным именно для просмотра в кинозале, а не на видео. «Звездные войны», по его мнению, ближе к рок-концерту или атмосфере ночного клуба, чем к обычному кино. История, рассказываемая в «Star Wars», гораздо больше, чем само кино. И вам необходимо тоже быть маленькой частью огромной аудитории, чтобы оценить замысел.

Марк Хэммил (исполнитель роли Люка Скайуокера) сказал: «Если бы Лукас мог снять фильм без актеров, он бы сделал это».

Композитором фильма стал Джон Уильямс, человек, работавший над более чем восьмьюдесятью кинолентами. Именно он решил придать хоровому пению важную роль в «The Phantom Menace», какую оно не играло в эпизодах с четвертого по шестой. По мысли Уильямса, хор придает происходящему ритуальное, почти религиозное звучание.

Это служит отражением мистической силы джедаев и общего настроения, которым проникнут фильм. Особенно это касается финальной сцены, сражения с Дартом Молом.

Музыка к фильму записана Лондонским Симфоническим оркестром. В этом участвовали почти сто исполнителей.

Несмотря на «инопланетное» звучание мелодий, большая часть исполнена на обычных музыкальных инструментах. Зато Уильямс использовал санскрит – он предпочел этот древний язык греческому и латинскому, как менее известный по сравнению с ними.





Основным отличием атмосферы первого эпизода по сравнению с первоначальной трилогией Уильямс считает уход на задний план военной темы, представленной знаменитой полумаршевой музыкой. Ее сменяет мистико-мифический настрой. Музыкальная тема, созданная Уильямсом для Анакина, выражает невинность детства, не испорченную жизненными испытаниями. Но, прислушавшись, зритель может обнаружить в этой теме скрытые такты Марша Империи из оригинальной трилогии. Вся музыка к фильму «The Phantom Menace» написана от руки, на бумаге, без помощи компьютера.

Одновременно с фильмом «The Phantom Menace» вышел одноименный роман, автором которого стал популярный в Америке фэнтези-писатель Terry Brooks, автор «Shannara'ы». Он начал работать над книгой, еще не видя самого фильма. Сам Брукс считает «Звездные войны» не фантастикой, а приключенческим произведением. Он не только не является фанатом сериала, но даже почти не разбирался в нем, пока его не пригласил Джордж Лукас.

В сюжете книги есть некоторые расхождения с фильмом, правда, незначительные. В частности, это относится к первым главам, в которых рассказывается об Анакине Скайуокере.

Самым интересным персонажем в фильме Брукс считает Qui-Gon'a Jinn'a. Писатель назвал его аутсайдером по натуре. Этот человек рисковал своей карьерой, противореча Совету Джедаев. Джордж Лукас остался недоволен тем, что в фильме характер Анакина Скайуокера не получил достаточного развития.

Джейк Ллойд, исполнитель роли Анакина, сказал, что его любимым персонажем из трилогии был Дарт Вейдер. Только этот человек смог победить Императора Палпатина.

Warrior Princess

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: ИСТИНА ГДЕ-ТО ТАМ

В каждом телесериале имеется так называемый институт «special guest star». Речь идет о знаменитых людях – кино- и телеактерах, певцах, телеведущих, моделях, чемпионах спорта, которых приглашают участвовать в одном или двух отдельных эпизодах. Так, например, в «Вавилоне-5» в качестве special guest star выступает Уолтер Кениг, звезда телесериала «Звездный путь». В отличие от большинства фильмов, «Секретные материалы» очень редко и неохотно открывают свои двери «варягам», приглашая знаменитостей со стороны. Не так-то сложно пересчитать тех из них, кому удалось пробиться в «X-Files». Вот самые известные имена.

Джоди Фостер – самая влиятельная женщина Голливуда, известная своей готовностью идти на любой скандал и судебный процесс ради славы и гонораров. Исполнила роль агента ФБР Клариссы Старлинг в нашумевшем фильме «Молчание ягнят» и получила за нее «Оскара». В «Секретных материалах» смогла добиться всего лишь роли голоса за кадром в эпизоде «Never Again» – таким образом, неанглоязычная аудитория (например, жители нашей страны) присутствия Джоди вообще не заметила.

Стивен Кинг – король американской литературы ужасов. Стал автором сценария эпизода «Chinga». Крис Картер не позволил Кингу писать самостоятельно и доверил ему лишь роль соавтора сценария. Эпизод не несет в себе ничего нового по сравнению с предыдущими частями сериала и книгами Кинга.

Квентин Тарантино, культовый американский кинорежиссер, хотел снять несколько эпизодов «Секретных материалов». Ему запретили.

Шер отказалась показываться в эпизоде «Post Modern Prometheus».

Джерри Спрингер, знаменитый американский телеведущий, специализирующийся на теме «люди-монстры», исполнил в том же эпизоде роль самого себя.

1 Дети Курильщика. Кто они? В конце сюжета мы находим сына Курильщика в одном из агентов ФБР, а не в Малдере, как предполагали многие. Тогда почему перед покушением Курильщик держал в руках фотографию Фокса и Саманты? Персонаж оказался в сложной ситуации. Преданный своими прежними союзниками, изгой, фактически приговоренный к смерти. Психологически достоверно, что он обратился к снимку своих детей. Тогда почему Фокс, а не настоящий его сын?

Допустим, фотография была взята из-за одной Саманты, а Фокс оказался на ней случайно. Это предположение маловероятно – за столько-то лет Курильщик мог раздобыть фотографию своей дочери, снятой отдельно, тем более, что он был вхож в дом матери Малдера. Тогда почему фотография групповая?



2 Является ли Саманта дочерью Курильщика? Курильщик сказал так Малдеру, но он вряд ли может считаться свидетелем, заслуживающим полного доверия. Вспомним, при каких обстоятельствах это произошло. Оказавшись один, затравленный врагами Курильщик ищет в Малдере союзника. Резонно, что он пытается сыграть на чувстве Малдера к сестре. А для того, чтобы вернуть Фоксу сестру, Курильщик вынужден придумать для него правдоподобную историю, которая бы объяснила, что Саманта так много времени делала вне дома.

Проблема усугубляется следующим. Курильщик – человек глубоко благородный. Один из последних идеалистов, который верит в свою страну и свой народ. Он, не задумываясь, пойдет на убийство, даже на массовое убийство. Но такой человек, как Курильщик, никогда не подверг бы опасности собственных детей. Это психологически недостоверно, столь же абсурдно, как Холмс на пляже нудистов. Тем не менее мы знаем, что Саманту использовали для создания клонов. Будь она дочерью Курильщика, он бы этого не позволил – или же создатели сериала запутались в том, каким хотят видеть своего героя.

3 А вот еще один непредсказуемый герой – Фокс Малдер. Что касается его личной жизни, то последняя серия сезона сражает наповал. Оказывается у Фокса была еще одна подружка до Даны. Как мы помним, у него уже были романтические отношения с английской полицейской, а теперь еще и с сотрудницей ФБР. Но как только Малдер встречает Дану, его романтические настроения улетучиваются и он превращается в циничного отшельника.

Более того! Стоило только Дане оказаться похищенной пришельцами, как Фокс быстро нашел себе подружку – вампиршу. Этот факт позволил одному из фанатов высказать предположение, что Дана источает некие эманации, которые делают находящегося с ней рядом мужчину флегматичным импотентом. Оставим данную идею на совести автора.

4 Эпизод про полувоенную группировку и отравляющее вещество. Абсолютно непонятно. Если правительство или Консорциум собирались проводить на людях Америки секретные эксперименты, кто же им мешал? Мы не раз видели, как легко все им сходило с рук. Соответственно один за другим всплывают три вопроса. Почему для испытания биологического оружия потребовалось вовлекать радикалов-экстремистов? У Консорциума есть более надежные люди, а вовлечение третьих лиц могло только дестабилизировать ситуацию.

Для чего было нужно проводить сложную операцию объединенными силами правительственных групп, когда успех с большей вероятностью достигался при соблюдении строжайшей секретности? Наконец, для чего вводить в операцию Малдера в качестве ключевого оперативника? Его роль остается непонятной. В чем состояла суть операции с деньгами? Если в том, чтобы через них распространить вирус



на всю страну, то это бессмысленно, так как дестабилизировало бы экономику США, на которой держится Консорциум. Фактически такой шаг дал бы козырь зарубежным конкурентам. Локальные испытания (например, в кинозале) гораздо лучше подходили для этой цели. С другой стороны, операция с деньгами с самого начала проводилась заведомо под наблюдением Малдера, следовательно, не могла увенчаться успехом. В чем же тогда план Консорциума?

5 Крайчик. Наиболее загадочный персонаж сериала, ибо его место в раскладе сил неизвестно. Практически невозможно определить, какую роль он будет играть в следующий момент. Знакомимся мы с ним, когда он выполняет функцию подсадной утки, еще один мелкий агент на посылках у Курильщика (для сравнения – мистер X занимал куда более высокое положение в иерархии Консорциума). Далее идут события, вполне нам понятные. Курильщик пытается убить Крайчика. Ничего личного, разумеется, в этом шаге не было. Просто Крайчик стал неудобен. Ему удается спастись, и вот он заражен пришельцем.

И тут-то начинается самое интересное. Вернее – непонятное. Сразу возникают вопросы. Каким образом Крайчику удалось остаться в живых, если в нем был пришелец? Почему пришелец оставил свидетеля? Значит ли это, что при определенных условиях можно заставить пришельца добровольно оставить жертву и той не будет причинен вред?

Далее. Каким образом Крайчик выбрался из бункера? Ведь его там замуровал сам Курильщик. Можно предположить, что Курильщик помог Крайчику бежать, чтобы иметь в его лице разменную фигуру, – но нет. В следующий момент мы встречаем Крайчика уже в России... Он – большой человек в Москве и отдает приказы. Каким образом это получилось, мы точно не знаем. После Крайчик продает русских, чтобы на пару со своей любовницей прижать Консорциум. Это оказывается не так просто, карта Крайчика бита. Что можно ожидать дальше? В лучшем случае его оставят в живых для каких-нибудь целей. Однако Крайчик, двойной (или уже тройной?) предатель, оказывается в полном доверии у Консорциума. Ему поручают привезти Курильщика. Допустим, для локальной операции он все еще годен.

Но как понять, что один из главных функционеров Консорциума делает Крайчика своим шофером и спутником на встрече с Курильщиком? Можно было бы предположить, что перед нами – три паука в банке, каждый из которых блюдет свои интересы. Однако же Крайчик ведет себя так, будто полностью лоялен главе Консорциума, а тот полностью ему доверяет. Даже разговаривает, как с любимым учеником... Не потому ли, что в руках Консорциума оказалась любовница Крайчика? Так неужели этот персонаж, созданный для того, чтобы зрители его ненавидели, способен на глубокие чувства?



6 Как, черт возьми, Крайчик мог прыгать с вертолета и руководить отрядом коммандос, если у него нет одной руки? Или ему ее пришили, как Люку Скайуокеру? Кстати, это вполне вероятное предположение – инопланетяне, как нам известно, обладают способностью к лечению. Да и глава Консорциума вряд ли взял бы в доверенные шоферы однорукого человека, тем более на встречу с Курильщиком. Водить машину для инвалидов, Крайчик, пожалуй, смог бы, но ему потребовалось бы все умение водителя в случае, если Курильщик, скажем, напал на них. Вспомним также иное – уже имелись случаи наращивания руки. Правда, речь шла только о лапе саламандры. Крайчик наверняка от нее бы не отказался. Вывод: логическим путем мы приходим к идее о возможности возвращения Крайчику руки. Если не сейчас, то в будущем.

7 Кто помог Курильщику скрыться? Он истекал кровью так сильно, что не оставил ни у кого сомнений в своей смерти. Может быть, Курильщик сам инсценировал это, чтобы ввести в заблуждение Консорциум, разбрызгав кровь, скажем, из носа? Резонное предположение, но как же тогда снайпер, который в него стрелял? Снайпер не мог не заметить манипуляций Курильщика, которого нужно было убить. Возможно, Курильщик заранее подкупил снайпера? Тогда ему не пришлось бы прибегать к чьей-либо помощи для лечения и бегства. С другой стороны, мы встречаем Курильщика спустя много месяцев. Время, которое как будто подсказывает, что он был вынужден поправляться после тяжелого ранения.

8 Как Консорциум нашел Курильщика? Случайно ли это произошло в тот момент, когда Курильщик вновь стал нужен Консорциуму? Возможно, что Консорциум давно знал место, которое избрал Курильщик в качестве укрытия, но до поры не проявлял своей осведомленности, давая беглецу иллюзию безопасности и поджидая удобного момента. В таком случае перед нами еще один пример отсутствия единства внутри Консорциума.

9 Зачем Курильщик вообще понадобился Консорциуму? Для того, чтобы убить человека в камере и похитить ребенка? Задание не из простых, верно, но и не такое, чтобы ради него приходилось мириться с кровным врагом, каким стал для Консорциума Курильщик. Несложно понять, что любой профессиональный преступник, полицейский или коммандос смог бы справиться с этим поручением. Тем более, если бы за его спиной стояли власть и технические возможности Консорциума. Тот же Крайчик, если предположить, что он вновь готов к участию в боевых операциях (а его миссия с Курильщиком это подтверждает), вполне мог бы справиться. Тогда зачем надо было возвращать Курильщика?

Денис Чекалов

Две заключительные серии пятого сезона, проникнутые глубоким драматизмом, ознаменовались также двумя ошибками в переводе – столь грубыми, что вызвали смех и неприятно диссонировали с общим настроем эпизодов.
В предпоследнем из них переводчик назвал контору, в которой работают Малдер и Скалли, «Штаб-квартирой ЦРУ». Хорошо, что хоть не Моссад. Далее, в финальной серии, Малдер делает мальчику-телепату потрясающее признание: «Моя фамилия – Фокс». Очевидно, в честь компании «Двадцатый век – Фокс»? По всей видимости, переводчик задремал и переводил текст, не вникая в смысл. Потому и решил, что Малдер – это имя героя, а Фокс – фамилия.

КОМПЬЮТЕРНЫЙ ЮМОР

Цвет глаз красный, вполне системный...

Много в последнее время появилось книжек, обучающих компьютерной грамоте. С их помощью любой может научиться самостоятельно включать и выключать компьютер, а также случайно удалять нужные файлы. Но где, я вас спрашиваю, хоть одно пособие по компьютерному юмору, которое облегчило бы неопытному юзеру приобщение к компьютерной культуре? Доколе простым смертным будет недоступно это разностороннее и многожанровое явление? Итак, компьютерный юмор – в массы!

«Компьютерным» юмор называется весьма условно. Ведь компьютер интеллектом не обладает и, как следствие, сам придумать ничегошеньки не может. Шутки сочиняют Настоящие Компьютерщики, сидя за своими персональными голубыми экранами. Общепринятого определения сей разновидности рода человеческого не существует. Само собой, речь идет не о тех, кто бочком садится за клавиатуру, протирает ее спиртом, боясь заразиться компьютерным вирусом, дрожащим пальцем тыкает в кнопку Power и лихорадочно ищет таинственную клавишу «any key». Настоящие Компьютерщики бывают разных видов и мастей, а в общем, взаимоотношения с компьютером – дело сугубо личное и классификации не поддающееся. Принято считать, однако, что инвариантным признаком является употребление вместо «Ввод» – Enter, вместо клавиш Ctrl+Alt+Del – «три пальца», вместо demo-version – «дема», вместо e-mail – «мыло» (особенно изящно звучит вопрос: «Ты мылом пользуешься?») и т. п. Лингвисты даже уже пишут исследования по жаргону программистов.

По непроверенным данным, от Настоящего Компьютерщика чаще всего можно услышать фразу: *«Переустанавливаю я как-то Windows 95...»* Вот с пресловутых «форточек» мы и начнем. Как говорится, пользователи операционной системы Microsoft Windows делятся на два типа: тех, кто ее не любит, и тех, кто не любит ее еще сильнее. Разнообразные глюки и незапланированные ошибки (не считая ошибок *запланированных*) не дадут вам заскучать. Уверяю вас, увидев на экране подобное сообщение:

- *Загружена Windows – система в опасности!*
- *Windows не обнаружена: (Т)анцы (В)ечеринка (С)алют?*
- *Нехватка места на диске! Удалить Windows: (Д)а (К)онечно?*
- *Нет ошибок... пока.*
- *Попытка мультизадачности. Вы что, рехнулись?*
- *Мышь не найдена! Нажмите левую кнопку мыши для продолжения.*
- *Ошибочная ошибка – что-то не так!*
- *Ошибка пользователя – не наша! Не наша!*
- *$500 Гейтсу, или я покажу вашей девушке jpg'и, которые вы сейчас скачали!..*

...Так вот, увидев на экране подобное сообщение, Настоящий Компьютерщик ничуть не удивится (если, конечно, он Настоящий Компьютерщик!). Теперь вы понимаете, почему в среде компьютерщиков считается хорошим тоном переустанавливать Windows в среднем раз в полгода и ругать Билла Гейтса. Скажу вам по секрету: сама-то Windows не хуже других операционных систем. Одно то, что про нее ходит столько анекдотов, уже доказывает ее популярность. Может быть, их и сочиняют в маркетинговом отделе Microsoft?..

Можно сказать, что в некоторых шутках просто использована другая кодовая страница. Или знаковая система, как кому нравится. Есть простенькие анекдоты, основанные на графическом интерфейсе той или иной программы, то есть на принципе «что вижу, о том и пою». Иногда, чтобы уловить суть, достаточно просто загрузить компьютер, внимательно наблюдая за процессом, понажимать на клавиши и еще раз перечитать анекдот. Вот, например:

- *Сидит пьяный программист за компьютером. На экране две панели NORTON COMMANDER. В левой панели диск C:\ и в правой диск C:\. Смотрит и думает: «А нафиг мне два диска C:» Взял да и стер один.*
- *Штирлиц считает зарплату в рейхсмарках: 1022, 1023, 1024... «KB MEMORY OK», – подумал Штирлиц.*
- *Сидит Штирлиц за компьютером, читает электронную почту. Заходит Мюллер, посмотрел на экран монитора.*

«Шифровка!» – подумал Мюллер.

«KOI-8», – подумал Штирлиц.

- *Работает негр в НОРТОНЕ, жмет на клавиатуре F6-ENTER, F6-ENTER и поет: «I like to move it, move it».*
- *В новой русифицированной версии Dos сообщение «Abort, Retry or Ignore?» будет заменено на «Нафиг, Нефиг или Пофиг?»*
- *В чем разница между начинающим пользователем и продвинутым юзером? Первый думает, что в килобайте тысяча байт, а второй – что в километре 1024 метра...*
- *– А почему у вас Windows такая синенькая?*

– Дохленькая, вот и синенькая!



Уловили суть? А теперь попробуйте согнать муху с экрана монитора курсором мыши!

Не спорю, есть, конечно, совсем уж специфичные шутки, понятные только хакерам, программерам и сисопам. С использованием местных идиоматических выражений, непереводимых в принципе.

Увы, чтобы их понимать, требуется даже не опыт, а особый склад ума. Думаете, влезли в save-файл «Heroes»'ов, сделали себе FF1F черных драконов – и вы уже хакер? А слабо посмеяться вот над этим?

- *К хакеру подходит юзер, протягивает длинную распечатку своей неработающей программы и спрашивает:*

– Где у меня ошибка?

– В ДНК!!!

- *Разговор двух программеров:*

– Знаешь, у меня вчера винчестер упал.

– А что, поднять нельзя?

– Да он совсем упал. На пол...

- *Настоящие программисты:*

– пишут messages: Copy con com2,

– пишут программы: Copy con program.exe,

– совершенно уверены, что при переходе от FAT16 к FAT32 объем «Войны и мира» не изменится,

– уверены, что на порядок – это в два раза,

– любят файлы вида PKUNZIP.ZIP

- *На вопрос: «Можете ли вы написать такую программу?» у настоящего программиста есть только два ответа: «Могу» или «Могу, но не знаю, как».*

• Надпись на могиле хакера:
«CONNECT 1971 – NO CARRIER 1998».
• Надпись на могиле программера:
«Причина смерти: Run-time error at 18:12:97.
Причина рождения: General Protection Fault at 12:05:80».



• Останавливает ГАИшник машину, из машины вываливается сильно пьяный водитель. ГАИшник спрашивает:
– Ваши права?!
Водитель отвечает (с трудом ворочая языком):
– Domain Admin!
• Приходит мужик в компьютерный магазин:
– Мне симм на 4 МБ.
Продавец:
– ОК.
Мужик уходит, но через 5 минут возвращается:
– Мне симм на 8 МБ.
Уходит, но через 5 минут опять возвращается:
– Мне симм на 16 МБ.
Подавец:
– ОК... но скажите, в чем дело-то? Вы полуось ставите или ЭнТи?
– Да не знаю... но память ЛЮБИТ!



• Идет мужик по городу, несет под мышкой BFG. Это так, пустяки – один хакер ему дебаггером из DOOMа вытащил...

BFG – убойная штука вроде ручной нейтронной бомбы, а где она применяется – ясно из анекдота. Ага, вот еще целый пласт культуры – среда думеров, квакеров и дюкеров. В переводе на русский – поклонников трехмерных стрелялок с сюжетом типа «kill 'em all»: DOOM, Quake, Duke Nukem и тому подобных клонов. Страна должна знать своих героев! Как же можно жевать «Орбит» без сахара и не вспомнить про Дюка Ньюкема?! Вот лично мне заставка Duke'a напоминает моего любимого Гарри Гаррисона: «Билл, герой Галактики, на планете бутылочных мозгов». А что, мог бы получиться неплохой 3D-Action... К слову сказать, темная личность этот Дюк. Очень уж отдает «белокурой бестией»: мускулистый блондин с автоматом, социальное происхождение неясное, моральных устоев никаких и вообще идейно чуждый элемент. Хоть убейте, не годится он на роль народного героя.

Вернемся к анекдотам. Что, персонажи кажутся вам до боли знакомыми? Это же элементарно. Ну что такое какой-то безымянный американский десантник против доблестного советского разведчика!

• Штирлиц поDOOMал. Ему понравилось, он поDOOMал еще...
• Штирлиц шел по коридору, вдруг за спиной послышался шорох. «Что я, дурак?» – подумал Штирлиц и сохранился.
• Штирлиц толкнул дверь. Дверь не открылась. Штирлиц толкнул сильнее. Дверь даже не шелохнулась. Штирлиц разбежался и бросился на дверь всем телом. Дверь не поддавалась. «Нужен желтый ключ», – догадался Штирлиц.
• Штирлиц шел по коридорам гестапо. Неожиданно из-за поворота выскочил Мюллер. Штирлиц, недолго думая, выпустил всю обойму из BFG. Мюллер даже не покачнулся.
– IDDQD, – подумал Штирлиц.
– IDKFA, – подумал Мюллер.
• Штирлиц зашел в туалет и увидел разбитые унитазы и раковины. «Дюк Ньюкем настаивает на встрече», – подумал Штирлиц.

Не могли компьютерщики обойти своим вниманием и новых русских. Новый русский и компьютер – тема неисчерпаемая, всегда находящая благодарных слушателей и тонких ценителей. Да, обладателя сотового телефона и красного пиджака может обидеть каждый... Вот, например:



• Приходит новый русский покупать компьютер. Ему говорят:
– Так вы на прошлой неделе уже купили точно такой же!
– Ага, у меня там диск файлами забился!
• Звонит новый русский в службу поддержки:
– Алло, у моего компьютера подставка для кофе сломалась.
– Какая еще подставка?
– А вот кнопочку нажимаешь, она из корпуса выезжает...
• Приходит новый русский покупать компьютер. «Я не понял, это зоомагазин, что ли? Что еще такое – коврик! для мыши!!!»

Таков он, взгляд наивного, не испорченного цивилизацией человека на плоды научно-технического прогресса. А вот обычные граждане, которым компьютер нужен для работы, а не «чтоб было», имеют полное право относиться к нему с подозрением или опаской. Когда только начинаешь общаться с этой машиной, она производит впечатление изворотливого, коварного и подлого существа, всеми фибрами своей операционной системы стремящегося тебе навредить. И вредящего весьма успешно. Только тот, кто способен обуздать механического монстра и подчинить его своей воле, достоин носить гордое звание Настоящего Компьютерщика. Сочиняя шутки, он способен посмеяться и над самим собой – если, конечно, он Настоящий Компьютерщик!

Лера Крофт
lera_croft@mail.ru

Дорогие друзья! Ну вот наконец-то наступило лето, стало жарко, многие из вас сейчас на каникулах. Отрадно отметить, что за беспросветным отдыхом вы все же не забываете писать нам, что-то предлагать, спрашивать, хвалить и критиковать.

Приятно, когда тебя замечают, с тобой считаются, связывают с тобой какие-то надежды, взывают о помощи – особенно по деталям прохождения той или иной игры. Не устанем повторять, друзья: почаще заглядывайте в **регулярно обновляемую** базу данных DLH, помещаемую на прилагаемом к журналу компакт-диске. Уверены, там вы найдете ответы на МАССУ вопросов. Кроме того, активнее пользуйтесь предложениями и обещаниями-заверениями оказать помощь, которые даются вашими же коллегами, читателями-игроманами. Не зря, наверное, почти все они обещают ответить на 100, 200, а то и 300 %! :-)

Потенциальным подписчикам нашего журнала, беспокоящимся по поводу сохранности получаемых ими экземпляров в почтовых ящиках, сообщаем, что по их желанию, оговоренному при оформлении подписки, они смогут получать наш журнал непосредственно на почте.

АДРЕСА ДЛЯ ПЕРЕПИСКИ

ИГРЫ

Хочу найти друзей по переписке. Пишите, кому не лень или просто скучно. Немного о себе. Мне 12 лет, закончил 7 класс, люблю игры в жанрах квест и шутер. Любимый квест – знаменитый сериал про Роджера Вилко. Отвечу всем (103 %).

141551, Московская обл., Солнечногорский р-н, п. Андреевка, д. 22, кв. 25. «Студия ТД рекордс». **Травме.**

* * *

Я хочу переписываться с любителями компьютерных игр. Мне 12 лет. Нравятся все жанры. Прошел много игр и могу сообщить коды по ним. Пишите все, кому не лень.

141260, Московская обл., г. Красноармейск, ул. Дачная, д. 9, кв. 23. **Канцеляров Сергей.**

* * *

Привет всем игроманам и игроманкам! Меня зовут Антон. Мне 17 лет. Очень люблю стратегии (всех типов), 3D-action и симуляторы. Прошел (без кодов) массу игр. Пишите. Отвечу и посоветую всем – 100 %.

344048, г. Ростов-на-Дону, ул. Кржижановского, д. 75. **Шнайдер Антон.**

* * *

Мне 15 лет и зовут меня Алена. Живу я в п. Ванино Хабаровского края, на берегу Татарского пролива. Рядом – градообразующе предприятие «Ванинский морской порт». Очень люблю читать статьи с описаниями различных игр, особенно квестов вроде Grim Fandango. Ищу друзей по переписке. Отвечу всем.

682860, Хабаровский край, п. Ванино, ул. 4 линия, д. 3, кв. 4. **Елена Лобанова.**

* * *

Меня зовут Мамун. Я люблю стратегии в реальном времени и не прочь поиграть в action или симуляторы. Все, кто имеет какую-либо информацию об играх Dune 2000 или «Корсары», пишите мне. Сам же я могу сообщить много кодов, паролей и секретов для стратегий и action. И не забудьте написать на конверте – Игроман или Игроманка.

194100, г. Санкт-Петербург, Лесной просп., д. 37, кв. 467. **Пайкару Мамуну.**

* * *

Hi, игроманы! Пишет вам Дима из Москвы. Мне 14 лет. Только что окончил 8-й класс. Всех, кого интересуют игры типа LBA 2, UFOs, «Братья Пилоты» 1 и 2, StarCraft, Imperium Galactica, Delta Force – пишите. Отвечу на все 200 %.

111673, г. Москва, ул. Новокосинская, д. 12., корп. 4, кв. 487. **Дмитрий Ушаков.**

Для всех игроманов и игроманок (14–16 лет), которые хотят переписываться с **Люком Скайвокером** и **Ханом Соло** (псевдонимы), а также любителей таких игр, как StarCraft, всех StarWars, Heroes III, Need for Speed, Quake II, Rainbow Six и любых квестов. Пишите!

117437, г. Москва, ул. академика Арцимовича, д. 2, корп. 1, кв. 73.

* * *

Привет всем поклонникам экономических стратегий и тактики, а также других игровых жанров. Пишите – отвечу на 101 %.

141250, Московская обл., г. Ивантеевка, Фабричный проезд, д. 9, КВ. 57. **Черных Алексей (Axel).**

* * *

Игроманы, ау-у-у-у! PROGRESSIVE UNITY, HI! Если вы любите квесты, 3D и свой PC, то пишите мне. А если вам есть что сказать о СЭМ'овской музыке (т. н. «кислота»), то тем более! Ну и, наконец, если у вас Sony PlayStation, то вас ждет море кодов, триксов и паролей практически к любой игре!

423827, Татарстан, г. Набережные Челны, проспект Мира, д. 90, кв. 257. **Емельянову Володе (DJ Bob Paper).**

* * *

Привет всем. Меня зовут Серж, мне 14 лет. Хочу переписываться с девчонками и мальчишками любого возраста. Я люблю квесты, ролевые игры, любые стратегии и 3D-action. Прошел много игр. Пишите все – отвечу на 120 %.

P. S. У меня есть сестра, ее зовут Вера. Ей 16 лет. Она не увлекается компьютером, но очень любит писать письма и читать журнал «Игромания», в частности, фан-клуб «Секретных материалов». Хочет переписываться с мальчишками и девчонками 15–20 лет. Пишите все, обязательно ответит.

125167, г. Москва, ул. Степана Супруна, д. 4/10, кв. 30. **Денисовым Сергею и Вере.**

* * *

Я хотел бы переписываться с любителями и любительницами игр. Прошел много игр всех жанров, могу помочь с кодами и описаниями для многих игр.

Архангельская обл., г. Мирный, ул. Советская, д. 17, кв. 15. **Дима (он же Dimon).**

* * *

Привет, игроманы и игроманки! Я – **Vic**. Мне 15 лет. Хотя компьютер у меня не так давно, я уже успела познакомиться со многими играми, так что пишите. Ответ с моей стороны последует незамедлительно!!! Не обязательно писать только об играх – можете просто рассказать что-нибудь интересное.

117279, г. Москва, ул. Профсоюзная, д. 107, кв. 74.

* * *

Хочу передать привет моим друзьям по переписке – С. Демину, В. Черкасову, Е. Ерофейчевой, В. Степаненко и другим. Буду также рад, если какой-нибудь геймер-игроман пополнит ряды моих pen-friend'ов.

453310, респ. Башкортостан, г. Мелеуз, ул. Московская, д. 117. **Самарову Евгению – Cyrax'y.**

* * *

Привет всем игроманам, особенно любителям Лары Крофт. Меня зовут Сераф, я без ума от CORE-вской супердевушки. В моем городе самые продвинутые фаны уже давно объединились в клуб под названием «Тамбовский рейдер», но я уверен, что и в России найдутся истинные ценители талантов знаменитой гробокопательницы. В нашем клубе есть масса всевозможной информации, начиная с комиксов и заканчивая видеороликами собственного производства. Пишите, а уж за ответом дело не встанет.

252150, г. Киев-150, а/я 503. **Сераф.**

* * *

Господа заболевшие Вангеризмом, ответьте! Мне 13 лет, люблю квесты, «Вангеров» и «Аллоды». Слушаю ДДТ, Мумий Тролль, Cardigans и Bjork. По выходным торчу в Интернет-центре г. Саратова и проверяю почту. Пишите, авось, создадим клан Вангеров.

bjorkmike@hotmail.com, **Mike.**

Пишите все!! А у кого есть «Ася», обязательно!
e-mail: vmtim@caravan.ru, Icq: 38068634, **Тимон.**

* * *

Пишет вам студент юридического ВУЗа из г. Комсомольск-на-Амуре Плякин Вадим. Хотел бы переписываться с не очень опытными «игроманами» и «игроманками». Если вас это утешит, то скажу, что я совершеннолетний. Писать – 80 %, отвечу – 99 %.

681027, Хабаровский край, г. Комсомольск-на-Амуре, ул. Ленина, д. 2, кв. 44. **Плякин В. В.**

* * *

Привет всем! Меня зовут Наташа, мне 16 лет. Я хотела бы найти друзей по переписке, которым нравятся такие игры и жанры, как Heroes III, Might and Magic VI, WarCraft II, Hellfire (Diablo), двухмерные аркады и квесты. Вообще пишите мне все (и любители других жанров), и на любые темы. Знаю коды к некоторым играм. Ответ гарантирую.

125319, г. Москва, ул. Планетная, д. 41, кв. 30. **Одинокова Наташа.**

* * *

Hi everybody!!! Игроманы всех времён и народов! Кому не безразличны все -Craft'ы, Quake II, Redline, NFS (все кроме 1-й) and many more, то ПИШИТЕ, ПИШИТЕ и ещё раз ПИШИТЕ. Мне 13 лет. Живу в Киеве, возле Чернобыля, но не фоню. Комп неприметный. Всего-навсего Pentium 300, 32 Мб RAM и прочие фичи.

Мой E-mail: yuri_or@elan-ua.net, **Alex (Destroyer).**

* * *

Меня зовут **Минин Олег,** мне 13 лет. Я хочу переписываться по E-MAIL. Прошел некоторые игры. Мне очень нравятся стратегии, особенно экономические. Мой E-MAIL: olegmin@mail.ru. Отвечу на 99.999 999 999 999 %.

olegmin@mail.ru

* * *

Меня зовут **Валера**, мне 14 лет. Хочу переписываться с игроманами. Люблю все игры.

E-mail:g16797@msk.sitek.net.

* * *

Привет люди! Люблю RTS, Action, Fighting, и др. Возраст и пол особого значения не имеют, но желательно девочки 11— 14. **Pashok, Pashka, Pasha, Панэ.** E-Mail: ibnalex@df.ru

ДРУГИЕ МИРЫ

Всем пламенный привет с «Вавилона-5»! Меня зовут Мариша. Я очень веселый и общительный человек, но у меня почти нет друзей или хотя бы тех, кто разделял бы мои взгляды на мир и страсть к «Вавилону». Короче говоря, мне очень одиноко.

Я буду рада любому, кто откликнется на мой призыв. Пишите все, кому одиноко, горестно, у кого нет друзей, но есть проблемы, и те, кому хочется пообщаться, высказаться или услышать что-то на разные вавилонские темы. Короче, все, кому не лень. Буду ждать. Отвечу всем.

109180, г. Москва, ул. Большая Полянка, д. 28, кв. 87. **Марише.**

* * *

Привет всем! Меня зовут G'kar. Для тех, кто еще не догадался, какой я расы, скажу, что я нарн. Жду ваших писем. Отвечу на 100 %. Поклонники «Вавилона-5», пишите!

P. S. Может, заодно кто-нибудь поможет с «Дачей кота Леопольда»?

115563, г. Москва, Борисовский проезд, д. 36, кв. 310. **G'kar (Артем)**

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ

ИГРАЕМ

Меня зовут Mr. Deth, или просто Deth. Я – фанат «Diablo», но не могу найти тот «небесный камень» (кусок метеорита), который требуется отыскать после очистки источника и убийства Butcher'a. Должны же быть хоть какие-то коды по Diablo!

Безымянный автор из Москвы

Как вам известно, игра «Diablo» не имеет постоянной структуры и уровни генерируются случайным образом. Есть несколько мест, в которых следует искать небесный камень. На пятом уровне, в одном из особенно затененных участков, или на шестом. Тогда он будет находиться на постаменте, окруженный свечами. Если вы отнесете камень кузнецу, тот выкует для вас чрезвычайно полезное кольцо. Однако перед тем, как сделать это, необходимо выслушать рассказ кузнеца о камне, причем идти к нему, еще не имея с собой метеорита. В противном случае кольцо вам не обломится.

Игра «Diablo» создавалась со значительной ориентацией на многопользовательский режим, и разработчики приложили немало стараний, чтобы защитить ее от взлома. Тем не менее, сейчас существует много программ-вскрывальщиков, с помощью которых можно без труда подправить характеристики вашего героя. Именно из-за использования этих программ игра в «Diablo» по сети вызвала значительное число нареканий в адрес расплодившихся читеров.

* * *

Правда ли, что игра «Война и мир» – всего лишь русская версия игры «Knights & Merchants»?

В. Будыкин из Москвы

Действительно, речь идет о локализованной версии игры (т. е. полностью переведенной на русский язык), созданной компанией Snowball Productions и изданной в России компанией 1С: Multimedia.

* * *

Правда ли, что существует игра «Larry 8» и вторая часть игры «Grand Theft Auto»?

Владимир Емельянов из г. Набережные Челны

Не в первый раз нам задают этот вопрос, и вновь нам нечем вас порадовать. После выхода достаточно спорного сборника «Казино Ларри» Sierra молчит. Скоре всего, потому, что уже мертва...

В апреле 1999 г. вышла игра под названием «Grand Theft Auto: London 1969», причем насладиться ею могут одновременно пользователи и PC, и Sony PlayStation. В качестве разработчика выступила компания Rockstar Games. Игра создана на старом движке и воссоздает Лондон, каким он был в конце шестидесятых. Система управления «Grand Theft Auto» и общая ее концепция не изменились. Вы по-прежнему получаете задания по телефону. Цель миссии может состоять в устранении какого-нибудь преступника или в уничтожении автобуса футбольной команды. Частенько придется воровать автомобили. Важную роль в вашей криминальной карьере сыграют коварные братья Крисп и их любящая мамочка Doreen. Если тщательно изучить карту, можно обнаружить и секретные миссии. Свыше тридцати миссий структурированы на несколько глав и объединены единым сюжетом. Примерно столько же в игре новых типов автомобилей. Некоторые миссии стали гораздо проще, чем в оригинальной игре, особенно в самом начале. Вас по-прежнему безжалостно разбивает при первом же ударе о препятствие, но автомобили в Лондоне стали более юркими и на них проще вписываться в повороты.

В игре использованы такие персонажи, как Джеймс Бонд, английская королева, Остин Пауэрс, лондонские репортеры – атмосфера старой Англии воссоздана с большой любовью, настолько большой, что далеко не все не-англичане смогут это оценить. Так, английские полицейские кричат вслед убегающему преступнику «you're nicked», а не привычное для уха игрока «you're busted». «Бобби» также не используют автоматы, из которых вас поливали в Америке. Отдельного разговора заслуживает музыкальное сопровождение, выполненное на высоком уровне качества. И это не просто

различные мелодии, фоном сопровождающие ваши приключения. Это самое настоящее радио, играющее в вашей машине, и время от времени музыка будет прерываться словами ди-джеев. Что касается графики, то она остается столь же допотопной, как и в первом «Grand Theft Auto», но в некотором отношении это большой плюс, поскольку позволит участвовать в гонках по Лондону игрокам, еще не имеющим компьютеров класса хай-энд. Выпуск же полноценной второй части следует ждать не раньше конца этого года. Смотрите коды к этой игре для обеих версий – PC и PlayStation – в разделе «Ломаем».

ВООРУЖАЕМСЯ

1. Как можно уничтожить вирус «Чернобыль»?

2. Какие фирмы официально локализуют лицензионные игры?

3. У меня в CD-ROMе что-то хрустит, он вообще не загружает диски.

4. Куда-то делся Windows, но сам каталог находится в Norton'е.

5. У меня не хватает памяти для запуска антивирусных программ. Но на диске С у меня более 800 Мб. Может, надо что-то напечатать?

Андрей П. из Красноярска

1. С помощью антивирусной программы, например, AVP лаборатории Касперского.

2. «Бука», «Новый диск», SoftClub, Snowball Interactive, «Акелла», «Амбер».

3. Можно предположить, что загрязнилась линза лазера проигрывателя компакт-дисков – это наиболее очевидная и простая причина неисправности. Вам следует регулярно чистить линзу, для этого существуют специальные компакт-диски (например, CD Laser Lens Cleaner). Стоят они в пределах 100 рублей, но это в любом случае дешевле стоимости нового CD-ROM'а.

4. Каталог Windows действительно мог сохраниться, но не оказался ли он по какой-то причине пустым? Проверьте его содержание в том же Norton'е. В крайнем случае просто перезапишите Windows в прежнюю директорию.

5. Речь идет о нехватке оперативной (RAM), а не дисковой памяти. Если это происходит в Windows, то, возможно, антивирусная программа повреждена вирусом. Попробуйте использовать антивирус для DOS (AVP для DOS, DrWeb), загружаясь с системной дискеты, созданной на заведомо незараженном компьютере. Обязательно используйте самые последние версии антивирусов.

* * *

1. Для чего нужна программа «Wintune 98»?

2. Вышел ли в свет эмулятор PlayStation для PC, если да, то как он называется и какова вероятность его появления на российском рынке?

3. Очень прошу: напишите системные требования вашего диска.

Владимир Емельянов из г. Набережные Челны

1. Серия программ-утилит Wintune предназначена для тестирования вашего компьютера. Существует ряд аналогичных программ, но Wintune выгодно отличается на их фоне своей дружелюбностью к пользователю, не имеющему специальных познаний в области hardware. Впервые Wintune появилась в 1993 г. и с тех пор регулярно обновляется, развиваясь вместе с операционной системой Windows. Wintune 2.0 предназначена для Windows 3.1x, Wintune 95 для W95 и WNT v. 3.51 и выше и пр. Вы не только получаете возможность проверить, как работает ваш компьютер, но и сравнить результаты с тестами на других компьютерах, а также с тестами, проведенными на вашей машине в прошлом. Информацию для сравнения вы можете найти на сайте журнала «Windows Magazine» (www.winmag.com/software/wt.htm). Wintune укажет, что неладного обнаружено в вашем компьютере и как проще всего это устранить. Также эта программа способна дать рекомендацию о том, как оптимально настроить вашу машину и заапгрейдить ее в случае необходимости. С помощью Wintune вы можете протестировать центральный процессор, оперативную память, запись и копирование данных, видеосистему, отдельно каждый из жестких дисков, производительность компьютера в работе с Microsoft Word и Microsoft Excel и пр.

2. Эмуляторы PlayStation появились достаточно давно, но только в начале этого года вышел в свет проект, способный по качеству и быстродействию конкурировать с оригинальной приставкой. Проект называется «Bleem!».

Удивительное быстродействие и совместимость, поддержка аппаратного 3D, а также совместимость с большим количеством игр сразу вывели этот эмулятор в лидеры. К сожалению, эмулятор не бесплатный, стоимость его – около 30 американских долларов. Оплата производится при помощи номера кредитной карты на сайте компании Bleem llc. После этого покупателю высылается диск, на который записан только цифровой ключ. Сама же платная версия программы доступна для скачивания свободно, однако без CD-ключа она совершенно бесполезна. На сайте, впрочем, есть и демонстрационная версия – в ней отсутствует поддержка звука и Direct 3D. Скачать эмулятор и узнать о нём поподробнее можно на официальном сайте, расположенном по адресу:

http://www.bleem.com/

3. Системные требования, «выдвигаемые» компакт-диском, который прилагается к нашему журналу, по нынешним временам весьма скромны и вполне доступны рядовому пользователю, не говоря уже об асах вашего уровня. Для примера скажем, что диск отлично «читается» на машинах типа Pentium 100, оперативная память – 16 Мб, видеокарта – 2 Мб. Демоверсии игр на диске имеют свои, как правило, более высокие требования.

* * *

1. Захотел загрузить новую игру, но там требуется ввести пароль. На коробке с компакт-диском этот пароль был написан, я его ввел, однако игра все равно не загрузилась, хотя с другими играми подобных проблем не возникало. В чем причина?

2. Достаточно ли хорош процессор Celeron для современных компьютерных игр?

Безымянный автор из г. Мокшаны Пензенской обл.

1. Видимо, причина все же в набранном вами коде – скорее всего, он неверен. Подобное случается, когда имеешь дело с «пиратскими» дисками, поскольку и качество записанных на них игр, и достоверность всей «сопутствующей» информации (того же кода) – вопрос добросовестности конкретного изготовителя. С лицензионными дисками подобное не случается, поскольку там все сообщаемые сведения по игре, в том числе и по особенностям ее инсталляции, проходят тщательную проверку. Делайте выводы из сказанного.

2. Для подавляющего большинства – вполне.

* * *

Что такое игра по сети с протоколами соединения и как она осуществляется (нужно ли куда-нибудь протягивать провода или требуется Интернет)?

Кулаков Никита из г. Люберцы

Сеть бывает локальная, когда несколько компьютеров соединены проводами, и глобальная – Интернет. В Интернет используется протокол TCP/IP. В локальных сетях – тот же TCP/IP, IPX/SPX, NetBEUI и другие. Для игры по локальной сети нужно, чтобы протокол, поддерживаемый игрой, поддерживался в локальной сети.

Для игры по Интернет – доступ к Интернет с поддержкой протокола TCP/IP. Правда, могут возникнуть проблемы с Proxy и Firewall, но это уже зависит от типа соединения и от конкретной игры.

У меня есть внешний модем Robotics Courier Standart. Когда я пытаюсь набрать номер телефона, то модем производит электронный набор как тоновый, хотя в настройках выставлен импульсный. В результате номер не набирается. Почему так происходит?

Антон Шнайдер из г. Ростов-на-Дону

Если это происходит в различных программах и на разных телефонных линиях, неисправен модем. Если в какой-то конкретной – попробуйте перед номером телефона поставить букву P (латинскую).

* * *

У меня AMD K6-2, 300 МГц, 64 Мб оперативной памяти, видео Diamond Viper V330, место на жестком диске есть, а вот игра Need for Speed 3 при загрузке (после того, как выбрали машину и нажали RACE) выдает надпись: «Неисправимая ошибка». Что же делать? И значит ли это, что у меня также не пойдет NFS IV?

Александр Потемкин из г. Лыткарино

Если ошибка возникает только в этой программе, возможно, это неудачная пиратская копия, если и в других, то проблема может быть в «железе» – это симптом не слишком качественной памяти или завышенных ее настроек в BIOS'е. По поводу NFS4 – скорее всего, не означает.

* * *

1. Чем отличается Glide от Open Glide?

2. Можно ли будет играть в «Babylon 5: Combat Space Simulator» без 3 Dfx'a и каковы вообще минимальные системные требования для этой игры?

3. Слышал, что Microsoft собирается создать Windows 2000. Правда ли, что новые «окна» будут требовать как минимум трехсотмегагерцовый процессор и 64 мегабайта «оперативки»?

Павел Севец из Ростова-на-Дону

1. Glide – API (Application Program Interface) – интерфейс программирования видеоускорителей на основе чипов производства компании 3Dfx, обладающей на него исключительными правами.

Интерфейс изначально разрабатывался для использования при создании трехмерных игр. OpenGL – API, разработанный компанией SGI для использования в профессиональных 3D-приложениях. Является открытым, т. е. любая компания-разработчик оборудования для 3D может включать его поддержку в свои изделия.

2. К сожалению, вряд ли ответ вас обрадует. Игра «Babylon 5 Combat Simulator» создается с использованием новейших компьютерных технологий и будет требовать как минимум процессора Intel's Pentium III. Разработчики стремятся, чтобы происходящее на экране вашего компьютера мало чем отличалось от того, что вы могли видеть в самом телесериале. Для создания спецэффектов в фильме использовались очень мощные компьютеры, и хотя модели кораблей в игре не будут настолько детализованы, ее создатели обещают обеспечить скорость в 400 000 полигонов в секунду в разрешении 1600x1200. Обойтись без апгрейда, увы, не удастся.

3. «Windows 2000» – название новой линии продуктов от Microsoft, которая сменит на боевом посту Windows NT. Согласно заявлению Microsoft, мы станем свидетелями самого значительного изменения Windows NT за всю его историю, и остается только надеяться, что оно будет к лучшему. Отчего было придумано новое название?

Возможно, Билл Гейтс купил себе календарь; в официальных же документах в качестве причин переименования указываются «неуклонный рост» и «общемировая тенденция». Обычному игроку на компьютере нет необходимости беспокоиться из-за появления Windows 2000.

Будучи преемником NT, серия W2000 предназначена в первую очередь для «корпоративных клиентов». В любом случае Microsoft никогда не выбросит в продажу операционную систему с завышенными системными требованиями. С тем же, что рано или поздно придется расстаться с W95 и заменить их на программу следующего поколения, необходимо смириться.

* * *

Как можно оптимизировать расход оперативной памяти для различных игр или программ без апгрейда самого компьютера?

Дмитрий из г. Мирный

В Windows 9x для программы можно создать «ярлык», в свойствах которого установить доступный программе объем памяти.

* * *

Правда ли, что в Windows 98 есть встроенные драйверы для видеокарт AGP?

Евгений Самаров из г. Мелеуз

(Просим прощения за допущенную ранее неточность в написании вашей фамилии – Ред.)

В Windows 98 есть корректная поддержка шины AGP. Видеоплаты, как и ранее, требуют собственных драйверов, они постоянно обновляются производителями.

* * *

1. Есть ли патч для «Вангеров» под Riva128 (моя видеокарточка ASUS V3000ZX)? Если есть, то не могли бы вы его опубликовать на диске к журналу?

2. Будут ли «Вангеры-2» или что-то такое («Мехосома» не в счет)?

3. Ну когда, когда Tiberium Sun?!

4. Про Heroes of Might & Magic IV ничего не слышно? :-)

Mike

1. Специально под Riva128 – нет.

2. Похоже, что этого пока не знают даже сами разработчики. Во всяком случае, все силы KDlab на данный момент сосредоточены именно на «Мехосоме».

3. По информации на начало июля – 2 сентября 1999 года.

4. Пока ничего конкретного, как только появится более подробная информация, ждите preview.

ДРУГИЕ ВОПРОСЫ

Почему бы вам не создать рубрику, в которой раскрывались бы секреты программирования? Мы с сестрой решили сделать небольшой квест. Фоны просканированы, найден опытный музыкант для озвучивания, имеется сценарий. Но одна проблема: мы не знаем, как сделать движущегося героя. В крайнем случае подскажите, где можно купить книгу по программированию.

«Травма» из Московской области

Будучи жителем относительно недалекого Подмосковья, вы, конечно же, сможете без особого труда посетить такие московские магазины, как «Библио-глобус» на Мясницкой, «Книжный мир» на Новом Арбате, «Молодую гвардию» на Большой Полянке, равно как и немало других аналогичных магазинов, торгующих интересующей вас литературой. Что же касается первой части вашего вопроса, то, пожалуй, это потребовало бы смены названия журнала :-)

* * *

Планирует ли уважаемая редакция издание книги на тему «Секретных материалов» по типу книги про «Вавилон-5»?

Илья Алексеев из Москвы

Пока не планируем. К тому же такие книги есть в продаже.

* * *

Почему у вас так мало журналов с диском? Почти в каждом киоске г. Абакана продают «Игроманию», но никто еще не продавал журнал с диском.

А. Белоплотов из Красноярского края

Отрадно отметить, что «Игромания» столь популярна в ваших весьма отдаленных краях. Помочь же вам можем лишь советом обратиться за разъяснением в местную почтовую службу. Не исключено, что ее сотрудники предпочитают заказывать более дешевый вариант журнала (без диска), заботясь в первую очередь о том, чтобы не страдала его реализация на рынке. Кстати, а почему бы вам не оформить индивидуальную подписку на наш журнал? Вот тогда уж никаких проблем с получением диска у вас не будет.

* * *

Можно ли заказать диск отдельно от журнала?

Андрей Беляев из республики Марий-Эл

Увы, Андрей, вынуждены вас разочаровать: прилагаемый компакт-диск отдельно от журнала не распространяется.



КОДЫ, СЕКРЕТЫ

К игре Grand Thief

Когда у вас появился огнемет, сначала «поджарьте» какого-нибудь человека, а потом расстреляйте. Таким образом вы получаете деньги и за поджог, и за убийство из огнестрельного оружия.

Алексей Черных из г. Ивантеевка

К игре DUNE 2000

В игре Dune 2000 можно обходиться без «сило» (хранилищ спайса). Для этого в меню заказов космопорта нужно сначала щелкнуть левой кнопкой мыши на изображении «мобильной стройплощадки», а затем отменить заказ (кнопка main – выбрать). Деньги вернутся, и вам не придется тратить их, а также энергию на «сило».

Александр Осипов из г. Мытищи

К игре BLOOD 2

Если на вас напала Bone Leech, то избавиться от нее можно, попытавшись открыть какую-нибудь дверь, если таковая имеется поблизости, или «потыкаться» о стену – в том или другом случае она от вас отстанет.

Последнего босса в игре можно убить гораздо проще, чем указано в прохождении: просто взять Anger и застрелить его из Minigun или Assault Rifle, ни за какие ущелья не прячась.

Артур Сибгатов из г. Набережные Челны

Коды для «Ваигеров»

Набираются во время игры, некоторые даже в зскейве:

hochubeeeeebov – 50 000 бибов,

pochinka – починка,

korridory – доступ на все миры,

posmotretvsamyikonez2 – последний текстовый экран игры (финал).

Коды работают только в русской версии.

Mike (bjorkmike@hotmail.com)

Итоги конкурса по игре «Башня Знаний»



Наконец-то мы смогли подвести итоги конкурса по игре «Башня Знаний», опубликованного в мартовском номере «Игромании». Правильные ответы прислали двенадцать читателей. Наибольшее число игроманов «споткнулось» на четвёртом вопросе: «Какой пароль надо назвать, чтобы пройти ворота?» Дело в том, что при неоднократном прохождении игры, особенно на разных уровнях сложности, генерируются различные пароли. Это может быть не только гладиолус, кактус, тюльпан, но и орхидея, георгин, василёк, ромашка...

Правильные ответы:

1. главного хранителя знаний страны
2. Аркаша
3. Альмаден
4. правильный
5. мельницу
6. дракон
7. магазина игрушек
8. буквы
9. художник
10. волшебную книгу

Список победителей:

1. Константин Воронин, г. Москва
2. Ольга Ласточкина, г. Выборг
3. Александр Яковлев, г. Москва
4. Александр Бережников, г. Балашиха Московской обл.
5. Михаил Аронов, г. Юбилейный Московской обл.
6. Брыксина, п. Эльбан
7. Александр Васильев, г. Москва
8. Александр Пушкарёв, г. Вуктыл, респ. Коми
9. Андрей Шашков, г. Саратов
10. Владимир Попов, г. Чита
11. Евгений Алтухов, г. Набережные Челны
12. Максим Струков (адрес не указан)

Первые три победителя из списка получат по коробке с игрой «Башня Знаний 2», остальные – трехмесячную подписку на журнал «Игромания» с CD. К сожалению, Максиму Струкову, который почему-то в анкете не указал своего адреса, приз прислать не можем. Впрочем, мы обещали призы только десяти первым читателям.

Итоги первоапрельского конкурса

Мы подводим итоги конкурса, объявленного в №4'99 для самых внимательных читателей. Приз победителям – редакционная подписка на три номера «Игромании» с CD. Правильно назвали все три придуманные новости из раздела «Вооружаемся»:

1. Иван Рожнев, г. Пушкино Московской обл.
2. Ф.В. Мурашов, г. Санкт-Петербург
3. Андрей Беляев
4. Дмитрий Арсентьев, г. Королев Московской обл.
5. Сергей Дедюхин, г. Краснодар

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ: «ВАВИЛОН-5»



Здравствуй, старый друг!

Мы рады поздравить всех поклонников «Вавилона-5» с радостным для каждого событием — выходом первой книги о сериале на русском языке. Даже те из вас, кто внимательно читал в журнале «Игромания» рубрику, посвященную «Вавилону-5», найдут множество интересных сведений о любимом сериале. Мы тщательно переработали уже публиковавшиеся статьи, дополнили их новыми любопытными материалами, уточнили терминологию. Здесь вы найдете не только подробнейший рассказ о Вселенной «Вавилона-5» и фильмах по мотивам сериала, но и лучшие образцы творчества его поклонников, а также важные справочные данные — список всех эпизодов «Вавилона-5», перечень упоминавшихся в нем названий и имен.

Многого из того, что мы предлагаем вашему вниманию, нет даже в Internet, поэтому мы надеемся, что книга станет настоящим подарком для всех знатоков и ценителей шедевра Дж. Майкла Стражинского.

Спрашивайте в книжных магазинах и на лотках!

По вопросам приобретения книги обращайтесь по тел. **(095) 274-9059, 274-9293**.

Книгу «Место действия: «Вавилон-5» и старые номера журнала «Игромания» можно получить наложенным платежом (платить нужно будет на почте при получении бандероли).

Направляйте заявки по адресу: **105043, г. Москва, Е-43, а/я 55, Коломийцу Д. В.** или электронной почтой: **editor@igromania.ru**

ПОДПИСКА НА ЖУРНАЛ «ИГРОМАНИЯ»

Вы можете подписаться на журнал «Игромания» на три (август, сентябрь, октябрь 1999 г.) или на шесть месяцев (с августа по январь 1999 г. включительно) по редакционным (невысоким!) ценам. Для этого необходимо сначала сходить в отделение Сбербанка или любого другого внушающего вам доверие банка и оплатить стоимость подписки **до 7 августа**. Требуйте, чтобы ваш платеж приняли, так как почтовые переводы не попадают на наш расчетный счет. 81 руб. стоит подписка на три месяца, 153 руб. – на три месяца на журнал с CD-ROM и 162 руб. – на полгода без диска.

Получатель вашего платежа – ООО «Игромания», ИНН 7702206189, р./сч. № 40702810400000000075 в Филиале «ИТАР-ТАСС-ИНВЕСТ» КБ СР «Якиманка», корр./сч. № 30101810500000000798, БИК 044583798.

На квитанции об оплате напишите, на сколько месяцев вы подписываетесь, например: «Редакционная подписка на журнал «Игромания» на 3 месяца (август – октябрь)» и обязательно укажите свой адрес. Получив в подтверждение оплаты квитанцию, положите ее (или ксерокопию) в конверт вместе с подписным купоном (сам купон заполните на обороте этой страницы) и отошлите **до 9 августа** в редакцию по адресу: 109316, Москва, Волгоградский пр-т, д. 2, офис 510, «Игромания». Также принимаются отправления по факсу. Со всеми вопросами обращайтесь по тел./факс: (095) 274-9059, тел.: 274-9293.

ИГРАЕМ:

ACE VENTURA	№11(14)'98
AGE OF EMPIRES	№3(6)'98
ALIEN EARTH	№5(6)'98
ANCIENT EVIL	№11(14)'98
APACHE-HAVOC	№3(18)'99
ARMOR COMMAND	№5(8), 6(9)'98
ASTEROIDS	№2(17)'99
BALDUR'S GATE	№3(18)'99
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	№6(21)'99
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3 [SPS]	№2'97
BATTLEZONE	№8(11)'98
BEAVIS & BUTT-HEAD DO U	№4(19)'99
BLACK DAHLIA	№8(11)'98
BLACKSTONE CHRONICLES (The)	№2(17)'99
BLADE RUNNER	№2(5)'98
BLOBJOB (The)	№4(19)'99
BLOOD 2: THE CHOSEN	№3(18)'99
CAESAR 3	№12(15)'98
CARMAGEDDON 2	№2(17)'99
CARMAGEDDON SPLAT PACK	№3(6)'98
CARMAGEDDON	№1'97
CART PRECISION RACING	№5(6)'98
CHASM: THE RIFT	№1(4)'96
CITY OF LOST CHILDREN (The)	№1'97
CIVILIZATION: CALL TO POWER	№5(20)'99
COLIN MCRAE RALLY	№1(18)'99
COMANCHE 3	№4(7)'98
COMMAND & CONQUER [SPS]	№2'97
COMMANDOS: BEHIND THE ENEMY LINES	№9(12)'98
CONSTRUCTOR	№2(5)'98
CURSE OF MONKEY ISLAND	№1(4)'98
DARK COLONY	№3'97
DARK FORCES 2: JEDI KNIGHT	№3'97
DEATHTRAP DUNGEON	№8(11)'98
DESCENT. FREESPACE THE GREAT WAR	№10(13)'98
DETHKARZ	№2(17)'99
DIABLO: HELLFIRE	№3(6)'98
DINK SMALLWOOD	№7(10)'98
DOMINION: STORM OVER GIFT 3	№11(14)'98
DREAMS TO REALITY	№9(12)'98
DUKE NUKEM 3D CARIBBEAN: LIFE IS A BEACH	№4(7)'98
DUKE NUKEM 3D. NUCLEAR WINTER	№4(7)'98
DUNE 2000: LONG LIVE THE FIGHTERS!	№10(13)'98
DUNGEON KEEPER	№3'97
EGYPT 1156 B.C. TOMB OF THE PHARAON	№10(13)'96
ENEMY INFESTATION	№12(15)'98
ENEMY NATIONS	№1'97
EUROPEAN AIR WAR	№4(19)'99
EXCALIBUR 2555 AD [SPS]	№2'97
F1 RACING SIMULATION	№6(9)'98
F-16 AGGRESSOR	№4(19)'99
FAIRY TALE ADVENTURE 2: HALLS OF THE DEAD	№7(10)'96
FALLOUT 2	№1(16)'99
FALLOUT: A POST-NUCLEAR ADVENTURE	№1(4)'98
FIFA '98. ROAD TO WORLD CUP	№2(5)'96
FIFA 99	№1(18)'99
FIFTH ELEMENT (The)	№11(14)'98
FIGHTER SQUADRON: SCREAMIN DEMONS	№4(19)'99
FIGHTING FORCE	№6(9)'98
FINAL DOOM [SPS]	№2'97
FINAL FANTASY VII	№5(20)'99
FLYING CORPS GOLD	№5(8)'98
GRAND THEFT AUTO	№3(6)'98
GRIM FANDANGO	№12(15)'98
GROMADA	№6(21)'99
GT RACING'97	№3'97
HALF-LIFE	№1(16)'99
HEART OF DARKNESS	№9(12)'98
HERC'S ADVENTURES [SPS]	№2'97
HERCULES [SPS]	№2'97
HERETIC II	№2(17)'99
HEROES OF MIGHT AND MAGIC III	№4(19)'99
HEXPLORE	№10(13)'98
HOPKINS F.B.I.	№10(13)'98
ICARUS	№8(11)'98
IGNITION	№3(6)'98
IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION	№6(21)'99
IMPERIALISM	№6(9)'98
INCUBATION: THE WILDERNESS MISSIONS	№11(14), 12(15)'98
INCUBATION: TIME IS RUNNING OUT	№1(4)'98
INDUSTRY GIANT	№8(11)'98
INTERSTATE' 76	№1'97
JANE'S FLEET COMMAND	№6(21)'99
JEDI KNIGHT: MYSTERIES OF THE SITH	№4(7)'98
JET MOTO	№4(7)'98
JOURNEYMAN PROJECT 3: LEGACY OF TIME (The)	№4(7)'98
JUGGERNAUT FOR QUAKE 2	№4(7)'98
KILEAK THE BLOOD [SPS]	№2'97
KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY	№2(17)'99
KKnD (Krush, Kill 'n' Destroy)	№1'97
KKnD 2: KROSSFIRE	№9(12), 11(14)'98
LAMENTATION SWORD	№6(21)'99
LANDS OF LORE III	№5(20)'99
LEISURE SUIT LARRY 7: LOVE FOR SAIL !!!	№1(16)'99
LIATH	№3(18)'99
LIGHTHOUSE: THE DARK BEING	№10(13)'98
LITTLE BIG ADVENTURE 2: TWINSEN'S ODYSSEY	№3'97
LORDS OF MAGIC	№3(6)'98
LOST WORLD (The) [SPS]	№2'97
MAGIC & MAYHEM	№2(17)'99
MAGIC: THE GATHERING	№3'97
MALKARI	№6(21)'99
MDK (Murder, Death, Kill)	№1'97
MECH COMMANDER	№11(14), 12(15)'98
MEN IN BLACK	№3(6)'96
MIGHT & MAGIC VI: THE MANDATE OF HEAVEN	№7(10), 8(11)'98
MORPHEUS	№12(15)'98
MORTAL COMBAT 4	№8(11)'98
MORTAL KOMBAT: TRILOGY	№2(5)'98
MOTO RACER	№1'97
MOTORACER 2	№2(17)'99
MOTORHEAD	№7(10)'98
NANOTEK WARRIOR [SPS]	№2'97
NASCAR REVOLUTION	№4(19)'99
NBA LIVE '98	№2(5)'98
NEED FOR SPEED 2 [SPS]	№1'97
NEED FOR SPEED 2	№1'97
NEVERHOOD (The)	№4(7)'98
NHL '98	№1(4)'96
NIGHTLONG: UNION CITY CONSPIRACY	№1(16)'99
NITRO PACK FOR INTERSTATE '76	№5(8)'98
NORSE BY NORSEWEST [SPS]	№2'97
NUCLEAR STRIKE	№1(4)'98
OODWORLD INHABITANTS: ABE'S ODDYSEE	№2(5)'98
OF LIGHT AND DARKNESS	№9(12)'98
OUTLAWS	№1'97
OUTWARS	№6(9)'98
OVERBLOOD [SPS]	№1'97
PANDEMONIUM [SPS]	№2'97
PANZER COMMANDER	№9(12)'98
PANZER GENERAL 2	№3'97
PAX IMPERIA 2: EMINENT DOMAIN	№1(4)'98
POPULOUS: THE BEGINNING	№1(16)'99
PORSCHE CHALLENGE [SPS]	№2'97
QUAKE II MISSION PACK: GROUND ZERO	№11(14)'96
QUAKE II	№3(6)'98
QUAKE II. THE RECKONING	№9(12)'98
QUEST FOR GLORY: DRAGON FIRE	№3(18)'99
RAILROAD TYCOON II	№1(16)'99
REAH: THE FACE UNKNOWN	№3(16)'99
RED BARON 2	№5(8)'98
RED JACK: REVENGE OF THE BRETHREN	№10(13)'98
REDGUARD	№2(17), 3(18)'99
REDLINE: GUNG WARFARE 2066	№6(21)'99
REDNECK RAMPAGE / Add-on	№4(7)'98
REDNECK RAMPAGE	№1'97
REMEMBER TOMORROW	№7(10)'98
REQUIEM: AVENGING ANGEL	№5(20)'99
RESIDENT EVIL 2	№4(19)'99
RIANA ROUGE	№6(9)'98
RIVEN: THE SEQUEL TO MYST	№3(6)'96
ROBORUMBLE	№9(12)'98
ROLLERCOASTER TYCOON	№4(19)'99
SANITARIUM	№7(10)'98
SCREAMER RALLY	№2(5)'98
SETTLERS III	№2(17)'99
SEVEN KINGDOMS	№2(5)'98
SHADOW WARRIOR	№2(5)'98
SHIPWRECKERS	№4(7)'98
SID MEIER'S GETTYSBURG	№4(7)'98
SID MEIER'S ALPHA CENTAURI	№3(18)'99
SILVER: THE EPIC ADVENTURE	№6(21)'99
SIMCITY 2000 [SPS]	№2'97
SIMCITY 3000	№4(19)'99
SIN	№1(16)'99
SPEC OPS: RANGERS LEAD THE WAY	№5(8)'98
SPORT CARS GT	№6(21)'99
STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE	№6(21)'99
STAR WARS: REBELLION	№5(8)'98
STAR WARS: X-WING ALLIANCE	№5(20)'99
STARCRAFT	№5(8)'98
STARCRAFT: BROOD WAR	№3(18)'99
STEEL PANTERS 3: BRIGADE COMMANO	№6(9)'98
STREETS OF SIM CITY	№2(5)'98
SUCKIN'S GRITS ON ROUTE	№4(7)'98
SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	№4(19)'99
SYMBIOCOM	№4(19)'99
TEST DRIVE 4	№1(4)'98
TEST DRIVE 5	№1(16)'99
TEST DRIVE OFF-ROAD 2	№1(16)'99
TEX MURPHY: OVERSEER	№7(10)'98
THEME HOSPITAL	№1'97
THEME PARK [SPS]	№2'97
THIEF: THE DARK PROJECT	№2(17)'99
TIDES OF WAR	№2(17)'99
TIGER SHARK [SPS]	№2'97
TOCA 2 TOURING CARS	№6(21)'99
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX	№10(13)'98
TOMB RAIDER II	№1(4)'98
TOMB RAIDER III: THE ADVENTURES OF LARA CROFT	№4(19)'99
TOTAL AIR WAR	№12(15)'98
TOTAL ANNIHILATION	№10(13)'98
TRESPASSER	№12(15)'98
TUROK: DINOSAUR HUNTER	№7(10)'98
U.F.O.s	№5(8)'98
UBIK	№7(10)'98
UNREAL	№7(10), 8(11)'98
VIRTUAL POOL 2	№2(5)'98
V-RALLY [SPS]	№2'97
WAR GODS [SPS]	№2'97
WAR INC.	№3'97
WARCRAFT 2 [SPS]	№2'97
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	№4(19)'99
WARHAMMER: DARK OMEN	№6(9)'98
WARLORDS III. REIGN OF HEROES	№4(7)'98
WARZONE 2100	№5(20)'99
WET: THE SEXY EMPIRE	№6(9)'98
WILD ARMS [SPS]	№1'97
WILD METAL COUNTRY	№6(21)'99
WING COMMANDER: PROPHECY	№3(6)'98
WING COMMANDER. SECRET OPS	№11(14)'98
WORLD WAR II FIGHTERS	№3(18)'99
WORMS 2	№2(5)'98
WORMS. ARMAGEDDON	№4(19)'99
X-COM [SPS]	№2'97
X-COM. INTERCEPTOR	№9(12)'98
X-FILES: THE GAME	№10(13)'98
X-WING vs. TIE FIGHTER	№1'97
ZORK: NEMESIS	№5(8)'98
АЛЛОДЫ 2: ПОВЕЛИТЕЛЬ ДУШ	№5(20)'99
АЛЛОДЫ: ПЕЧАТЬ ТАЙНЫ	№6(9)'98
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ДЕЛО О СЕРИЙНОМ МАНЬЯКЕ	№1(16)'99
БРАТЬЯ ПИЛОТЫ: ПО СЛЕДАМ ПОЛОСАТОГО СЛОНА	№5(8)'98
В ПОИСКАХ УТРАЧЕННЫХ СЛОВ	№4(19)'99
ГЭГ: ОТВЯЗНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ	№2(5)'96
ДАЧА КОТА ЛЕОПОЛЬДА	№12(15)'96
ДЕВЯТЬ ПРИНЦЕВ АМБЕРА	№1(16)'99
НЕ ТОРМОЗИ	№4(19)'99
НЕВЕРОЯТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ГОЛЛИВУДЕ	№3(18)'99
ПЕТЬКА И В. И. СПАСАЮТ ГАЛАКТИКУ	№2(17)'99
ПРИЗРАК СТАРОГО ПАРКА	№9(12)'96
ПРОВИНЦИАЛЬНЫЙ ИГРОК	№5(20)'99
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ПРАВО НА РИСК	№3(6)'96
РОЗОВАЯ ПАНТЕРА: ФОКУС-ПОКУС	№4(19)'99
СКАЗАНИЕ О ДРАКОНЕ 2	№6(9)'98
ШЕСТОЕ ИЗМЕРЕНИЕ	№1(16)'99
ШИЗАРИУМ	№5(20)'99

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Я хочу подписаться на журнал «Игромания»

❑ на 3 месяца (август, сентябрь, октябрь) – 81 руб.

❑ на 3 месяца (август, сентябрь, октябрь) с CD-ROM – 153 руб.

❑ на 6 месяцев (август – январь включительно) – 162 руб.

Фамилия, имя, отчество ____________________

Точный адрес: индекс ____________________

область (край, район) ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом/квартира ____________________

Без квитанции об оплате недействителен!

Получение журналов, оплаченных почтовым переводом, не гарантируем!





97 [1] - 10 р.



97 [2] - 10 р.



97 [3] - 10 р.



Нет



Нет



3'98 [6] - 15 р.



4'98 [7] - 15 р.



5'98 [8] - 15 р.



6'98 [9] - 15 р.



Нет



Нет



9'98 [12] - 20 р.



Нет



11'98 [14] - 20 р.



12'98 [15] - 20 р.



1'99 [16] - 25 р.



2'99 [17] - 25 р.



3'99 [18] - 25 р.
с CD-ROM - 37 р.



4'99 [19] - 25 р.
с CD-ROM - 37 р.



5'99 [20] - 25 р.
с CD-ROM - 37 р.



5'99 [20] - 25 р.
с CD-ROM - 37 р.

Внимание!

Старые номера «Игромании» можно приобрести в редакции (в двух минутах ходьбы от м. Пролетарская), предварительно сделав заказ с 10.00 до 17.00 по тел. (095) 274–9059 или 274–9293 или получить журналы наложенным платежом (вы будете платить на почте при получении). Заявки направляйте по адресу: 105043, г. Москва, Е–43, а/я 55, Коломийцу Д. В. Или электронной почтой: karpova@ilm.net

Москвичи могут оформить заказ и получить журналы с доставкой на дом. Стоимость доставки – 20 р.